アダルト・パソコン・ゲーム

アソコン NO.1

性格占いしながら遊べる
ニュータイプのパソコン
ゲーム必勝マニュアル

巻末袋とじ

聖子ちゃんパートII(PC-8801)の
★プログラム完全公開 とFM-7, PC-9801, X1への移植アドバイス

アダルト&ロリコン
アドベンチャーゲームの
★正解コマンド



必勝コマンド・画面の進め方が
ビギナーにもよくわかる

ドンファン
ALICE(アリス)
女子大生プライベート
慶子ちゃんの秘密
団地妻の誘惑
卍(まんじ)

など新作、人気作特選23本収録

定価600円

タツミムック91

アソコン

アダルト・パソコン・ゲーム

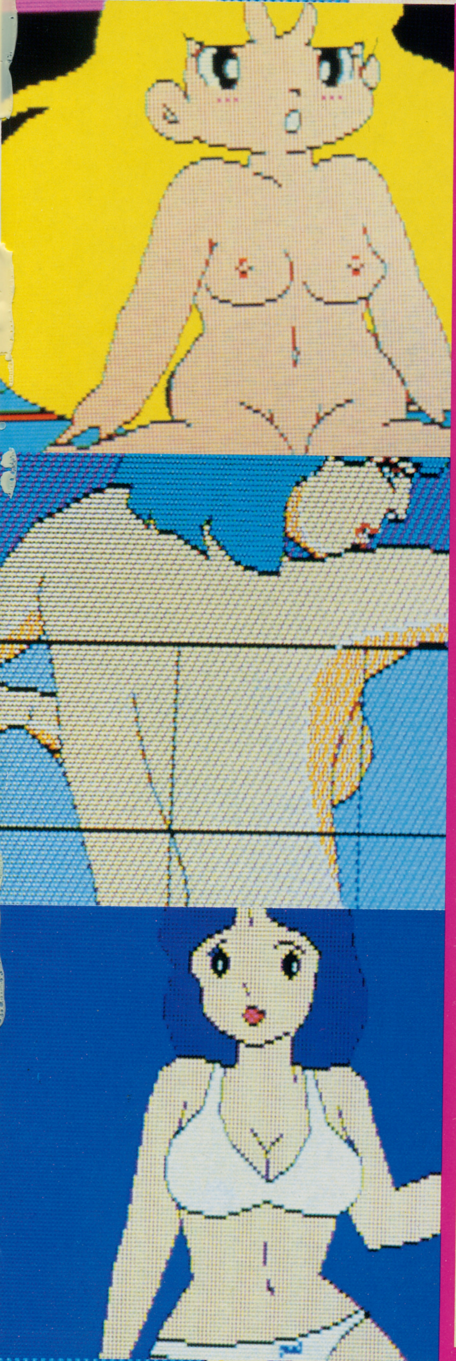
巻末袋とじ★アダルトゲーム正解コマンド&プログラム公開

辰巳出版株式会社

1



ADULT SOFT LINE UP





ADVENTURE

ALICE
ドンファン
団地妻の誘惑
慶子ちゃんの秘密
女子寮パニック
ナイトレッスン
卍(まんじ)
温泉みみず芸者
大奥㊙物語
オフィスラブの手ほどき
道鏡

ACTION

聖子ちゃんパートII
聖子ちゃんSOS
ペンキ屋ユウちゃん
隣りのお姉さん
おーい!かぐや姫

LOLITA

ロリータシンドローム
ロリータII

PUZZLE

女子大生プライベート
ラブ♥パック

STRIP

ロリータ野球拳
マリちゃん危機一髪

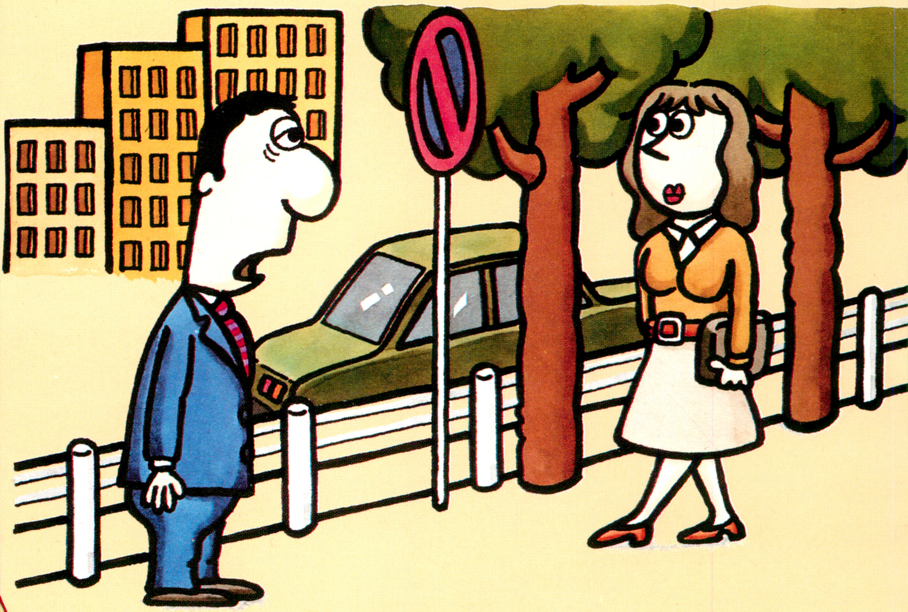
UTILITY

ナイトライフ



性格診断

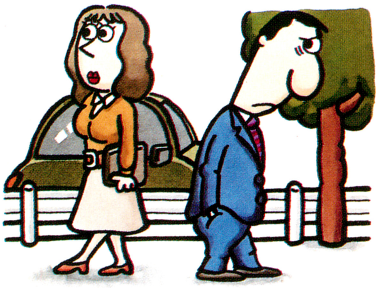
君ならどうする？



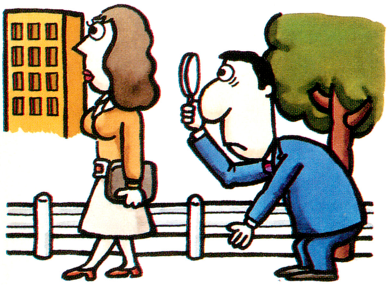
ある日の昼さがり、ヒマでヒマでしょうがないボクは何かを求めて街に出ました。ブラブラと意味もなく歩いていたその時です。アッ！と、突然前方に……。そうです、まさしくボクの理想、ユメに見た彼女の姿があるではないか。どーしよ、どーしよ。君ならドースル？

あなたのタイプを左の中から選択して下さい。
次のページから、あなたの性格を分析します。

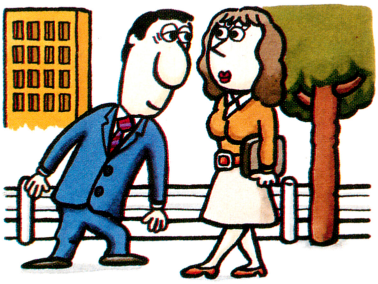
〈Aタイプ〉
通り過ぎる



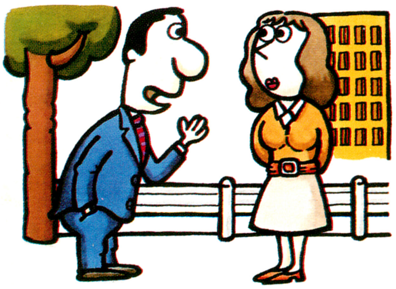
〈Bタイプ〉
観察する



〈Cタイプ〉
近寄る

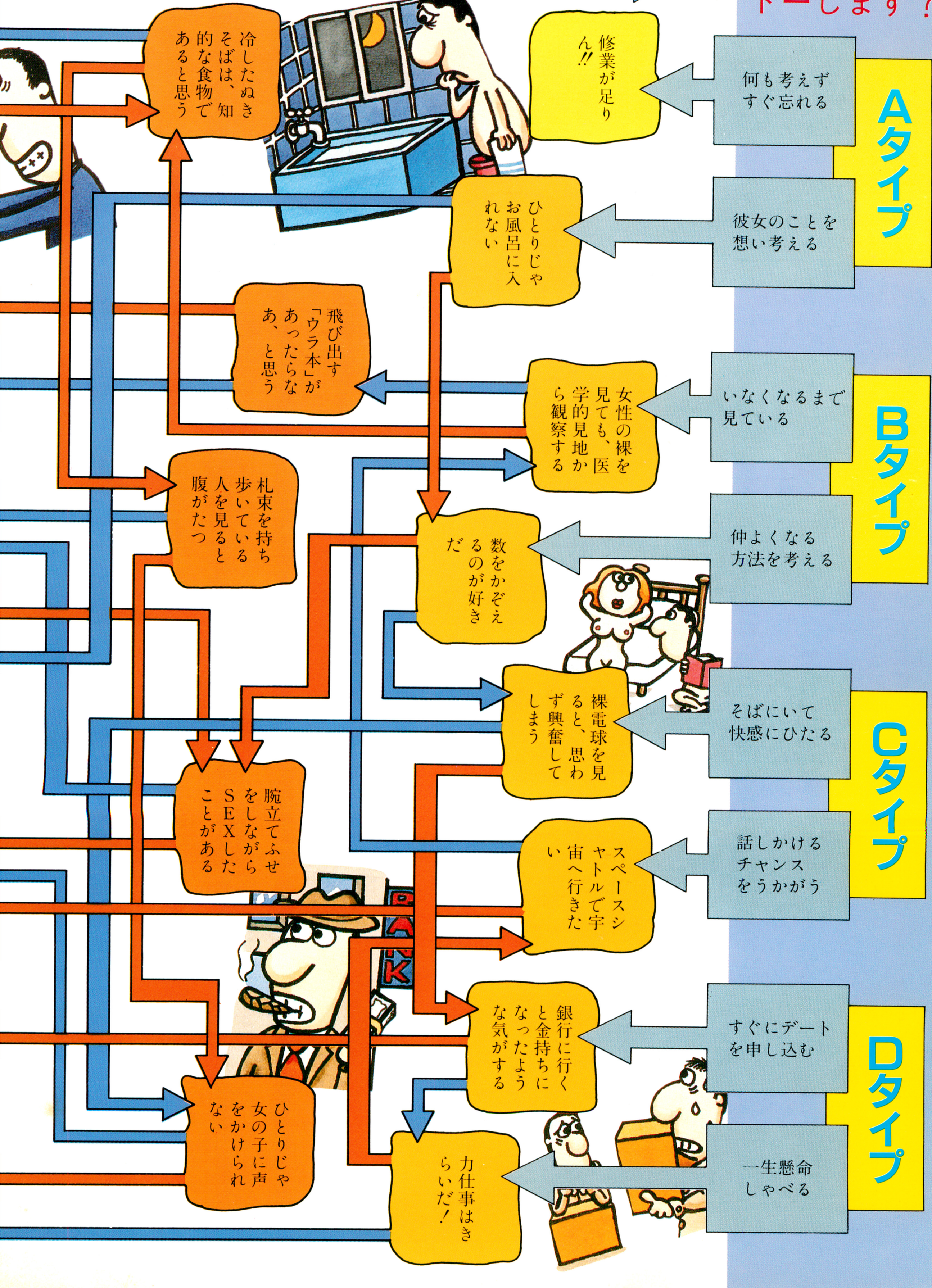


〈Dタイプ〉
話しかける

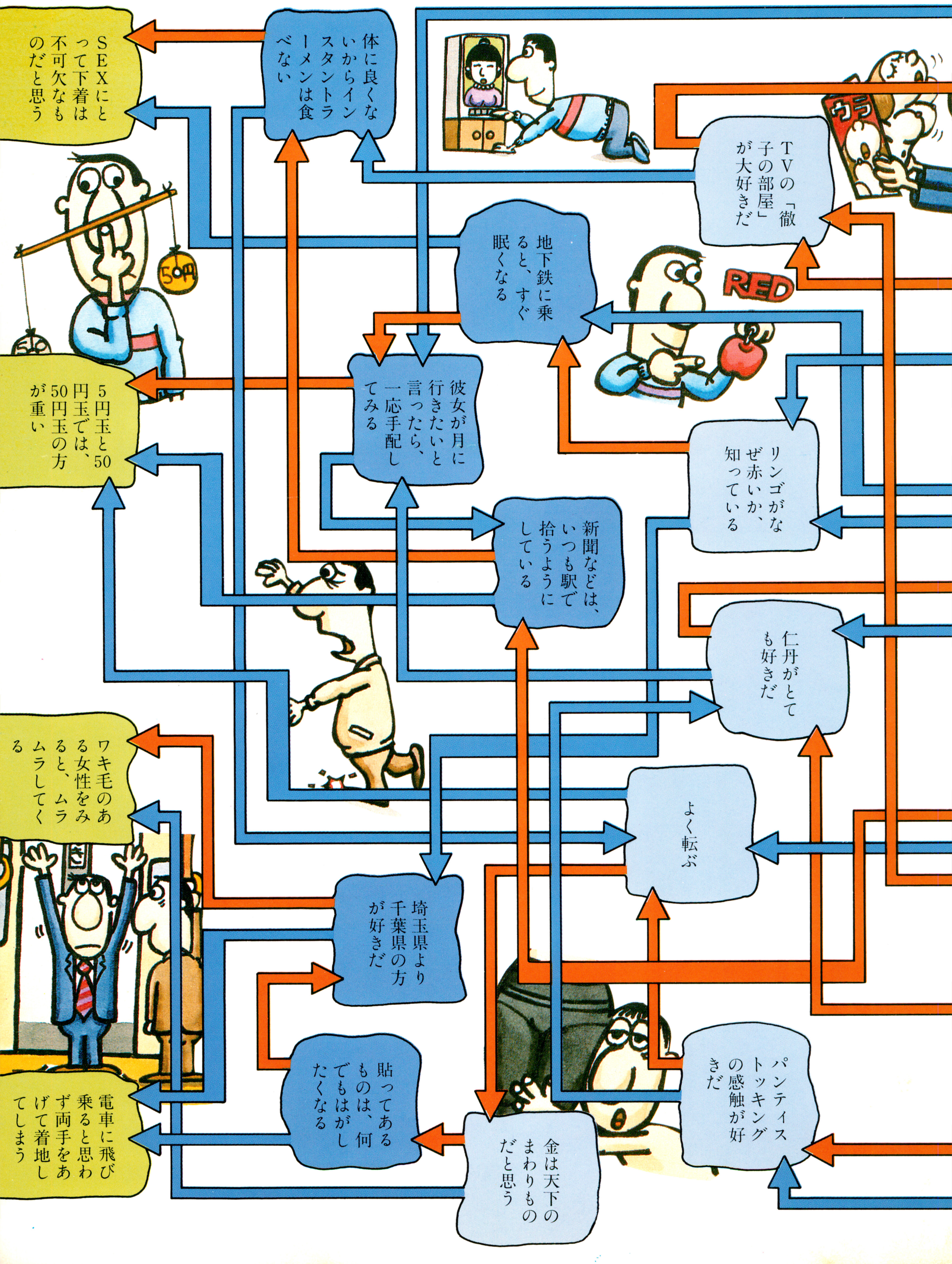


アダルトゲーム適正診断―

YESは ➡ へ
NO　は ➡ へ



あなたにふさわしいゲームを判定—コンピュータが分析する



君にあったゲームはこれだ! レッツトライ!

飛行機に平気でひとりで乗れる

週に一度は女性の下着をつけたくなる

夕日を見ると思わず走りたくなり川に石を投げたくなる

○より△の方が知的だと思う

キャベツとピーマンの値段を知っている

よく道に迷う

コーヒーや紅茶をスプーンで飲むことがある

聖子ちゃんパートII

44ページへ

おもわず手が出てしまう、じっとしていられないタイプだ。過去や未来など考えず、ゴーイングマイウェイ精神でぶつかる。バッグンの行動力で地の果てまでも行ってしまうバイタリティーをもつ。頭で考えるより、まず行動。まさにアクション派。さあー、やれるだけやっちゃお。

女子大生プライベート

30ページへ

堅実なあなたは、自分の足元を固めながら進むタイプ。右か左、上か下そのぐらいのことは考えるが、清水の舞台から飛び降りることはしない。そうなんですよ、意外と固いんですよ、すべてにおいてね。でも、根気としつこさがパズル派の信条。今夜もまた……。

ドンファン

10ページへ

頭悩明晰、行動は冷静沈着にして、人一倍の深求心を持ち、あふれでる知性でグイグイ進んでいく。西に金あればスコップをもち、東に女あれば花束をもち、我先にかけ寄る無類の行動力はまさにアドベンチャー精神にあふれるタイプだ。さあー、いざ進まん、どこまでも、行け〜〜。

ロリータ野球拳

46ページへ

この世は白か黒、表か裏、そう簡単明快、いつもニコニコ現金払い。シンプルブレーンでいつもさわやか。むずかしい事は考えず、まず行動するタイプ。失敗したらやり直せばいいと考える底ぬけに明るいあなた。ウジウジ考えるから世の中つまらなくなるんだョ、パァーッと行こう。

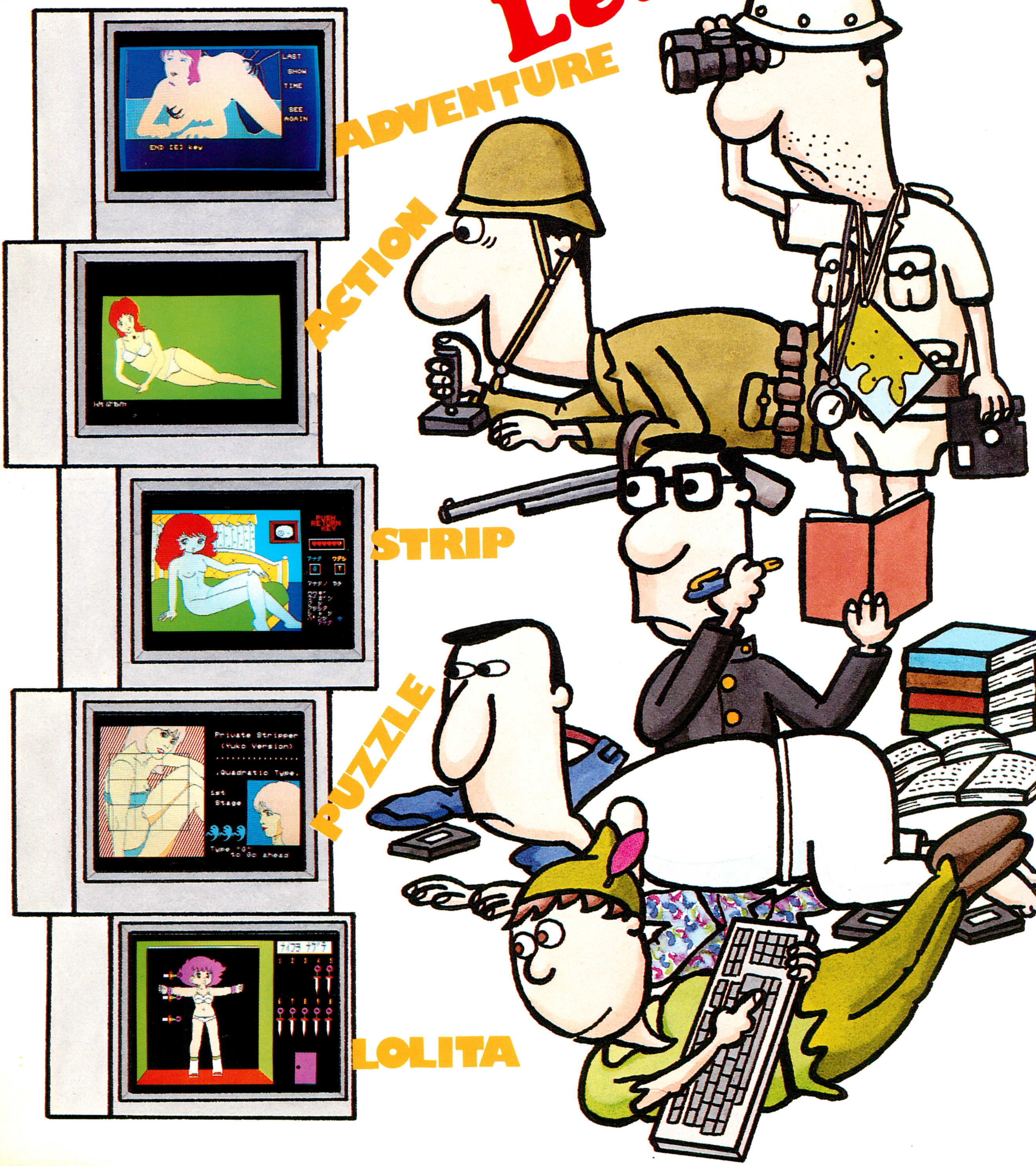
ロリータシンドローム

22ページへ

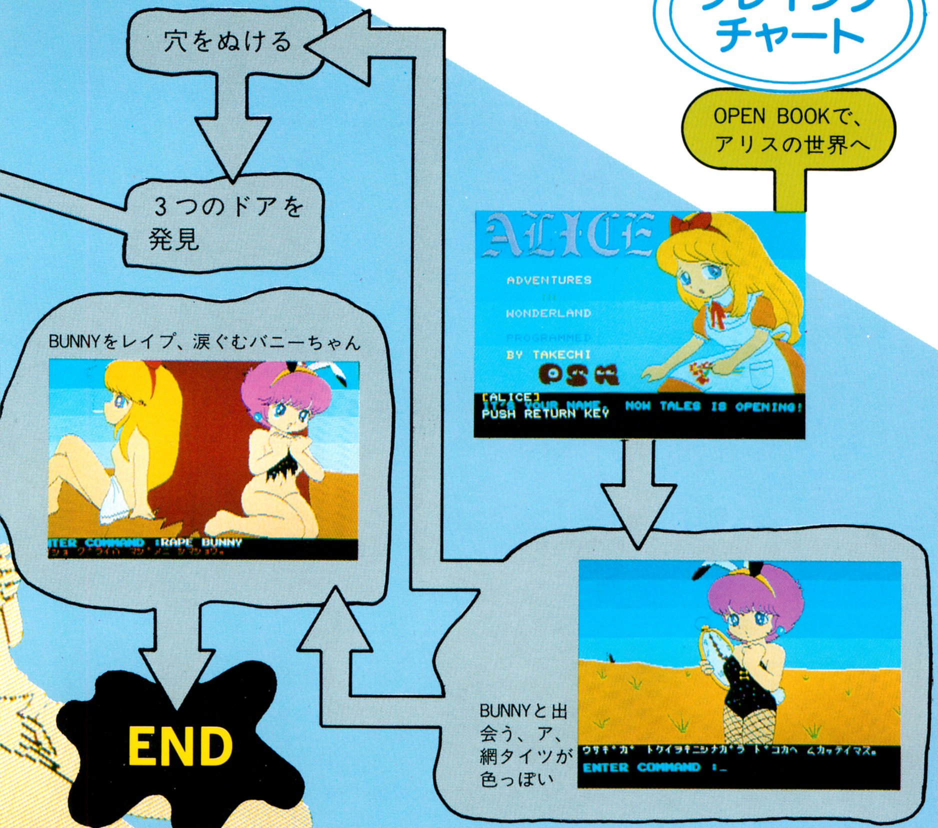
生まれた時が悪いのか、それとも母親が悪いのか。なんて考えても仕方がない。好きなもんは好きなんだから、ピーターパンシンドロームなんて言わないけど、幼い頃のミヨちゃんの白いパンツが脳裏をかすめる、心やさしいあなた。今日も一日ぐわんばってね。

アダルトゲーム必勝マニュアル

Let's Try!



ALICE
ア、ア、アリス……!?



発売	PSK
機種	FM-7, 8, 11 PC-8801 PC-8801mkII
価格	¥8,000 (ディスク2枚組)

興奮度	★★★★★
中毒性	★★★★
ストーリー	★★★★
グラフィック	★★★★★
ワイセツ度	★★★★
ユニーク度	★★★★★
お買得度	★★★★
総合評価	★★★★★

ご存知ルイス・キャロルの「不思議の国のアリス」のゲーム化！ なんて早まってはいけない。ロリコンゲームの天才作家、武市好浩大先生のゲームとくれば、これはもう、ハンパじゃない。

ストーリー

チェシャ猫は金髪の美少女猫だった……

ルイス・キャロルの「不思議の国のアリス」は、あくまでも下敷きだから、あまり役には立たないですゾ。

何しろ時計を持った白ウサギは、思わず抱きしめたくなるほどカワユイロリータ風バニーガールだし、チェシャ猫も金髪の美少女なんだからして。

ストーリーは、鏡の向こうのワンダーワールド(不思議の国)にさまよい込んだアリスが、変質者のオジサンやら妖精、宇宙戦士などと出会いながら、ジャウォンの予言書に従ってドラゴンを退治し、無事現実世界へ帰りつくというもの。

つまり、SF+ファンタジー+ロリータ+アドベンチャーという世界。

それだけじゃない。なんとアリスがアリスをレイプしちゃうのだ。フロッピーディスク2枚組というのは、ダテじゃないね。

おまけに、ディスクAの方はデータのセーブもできるからウレシイ！ 次にゲームをやるときに、いちいち初めからやらなくてすむもんね。

遊びかた

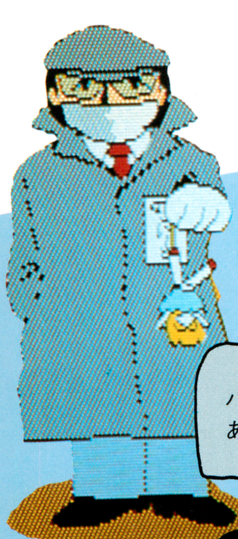
不思議の国はマップがないと迷い子になるゾ!!

プレイヤー(つまりあなた)はアリスになって、このワンダーワールド(不思議の国)をさまよう。

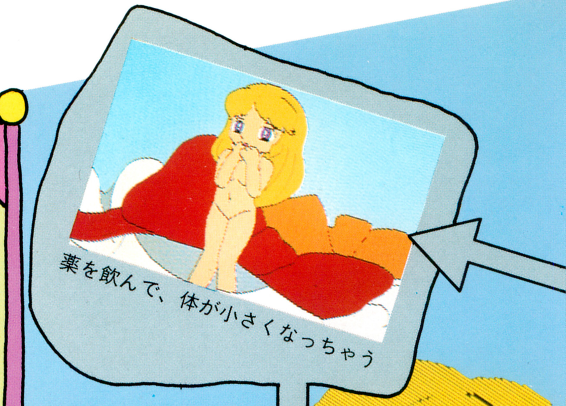
本格派ロリータアドベンチャーゲームだから、とーぜん、**マップ作り**は必要だ。上のプレイングチャートと9ページのマップをジックリ見て下さい。何しろこのALICEはアドベンチャーゲームとしても、かなり手強い方なんだから……。

ディスクAでは、アリスがワンダーワールドに迷い込み、魔導師や金髪の美少女猫、変質者のオジサンなどと出会い、エネルギーを抜かれた宇宙戦士を救うまでとなっている。

コマンドの入力方法は、他の多くのアドベンチャーゲームと同様、英語で動詞+名詞の形で、たとえば、OPEN BOOK. TAKE KEY というように行なう。



不思議の国へ



鏡の部屋

ロックスネークに出会い、リンゴをやると、猫を探して彼女に何かあげなさいとヒントを教えてくれる

●

海岸でナイフを拾う

●

レモン・ピープル（ジャウォンの予言書）を拾う

●

魔導師の店で、魚を買う、呪文をチェック（壁に書いてある）

●

美少女猫に魚をやると、マジカル・ブラジャーとマジカル・パンティをくれる

●

変人の絵描き（ゲームの作者）にパンティをやり、彼の落とした絵を拾う

●

妖精に会いキスすると道を教えてくれる

●

宇宙船を見つけて中に入る

●

船内の床から、エネルギーコアを取る

宇宙戦士が砂に埋もれているエネルギーコアをあげる

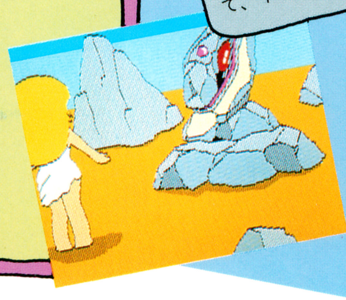
Bディスクへ

パンティをあげると…

END

不思議の国の十字路に立っている、リンゴの木から、実を２ケ取って、１ケ食べる





※MAP参照（P９）
この順番でなくてもいい、ただし、拾える物を拾える所で入手しておかないと、逆戻りすることがあり、ゲームオーバーになる

アチコチと移動できるシーンでは、東西南北の頭文字のE、W、S、Nや、FORWARD. ENTER.などを使って歩き回れる。

つまり、これらの移動コマンドで簡単に次のシーン（画面）へと進めるときと、ある1つのシーンで、決められた何か（たとえばカギを探してドアを開ける）をしなくては、次のシーンへいつまでも進めないこともある。

さて、アリスがこのワンダーワールドからもとの世界へ戻るためには、**ジャウオンの呪文**（暗号になっている）を解かなくてはならない。

たとえばアリスの体が小さくなる薬の入ったビンや、ワンダーワールドの魔導師の店の壁の文句をメモっておく。暗号は、ただ写しておくだけではなく、必ずその場で解いておくこと①！

こんな風にアドベンチャーゲームでは、いろいろなヒントがその画面に隠されていて、後でそうした物を使うことも多いのだから、ボンヤリ進んじゃダメだヨ。

ワンダーワールドでは、妖精に○②すると道を教えてくれる。また、○③を食べないと、アリスは空腹で動けなくなってゲームオーバーになってしまう。だから、なるべく早目に食べておくといいゾ。

魔導師の店で○④を買って、それをかわいい美少女猫に○⑤すると、お礼に彼女の着ているマジカルブラジャーとパンティをくれる。

それから、宇宙船では○⑥をもらっておく。これで宇宙戦士を助けるんだから。

ALICEの画面は、こうなっているのだ。

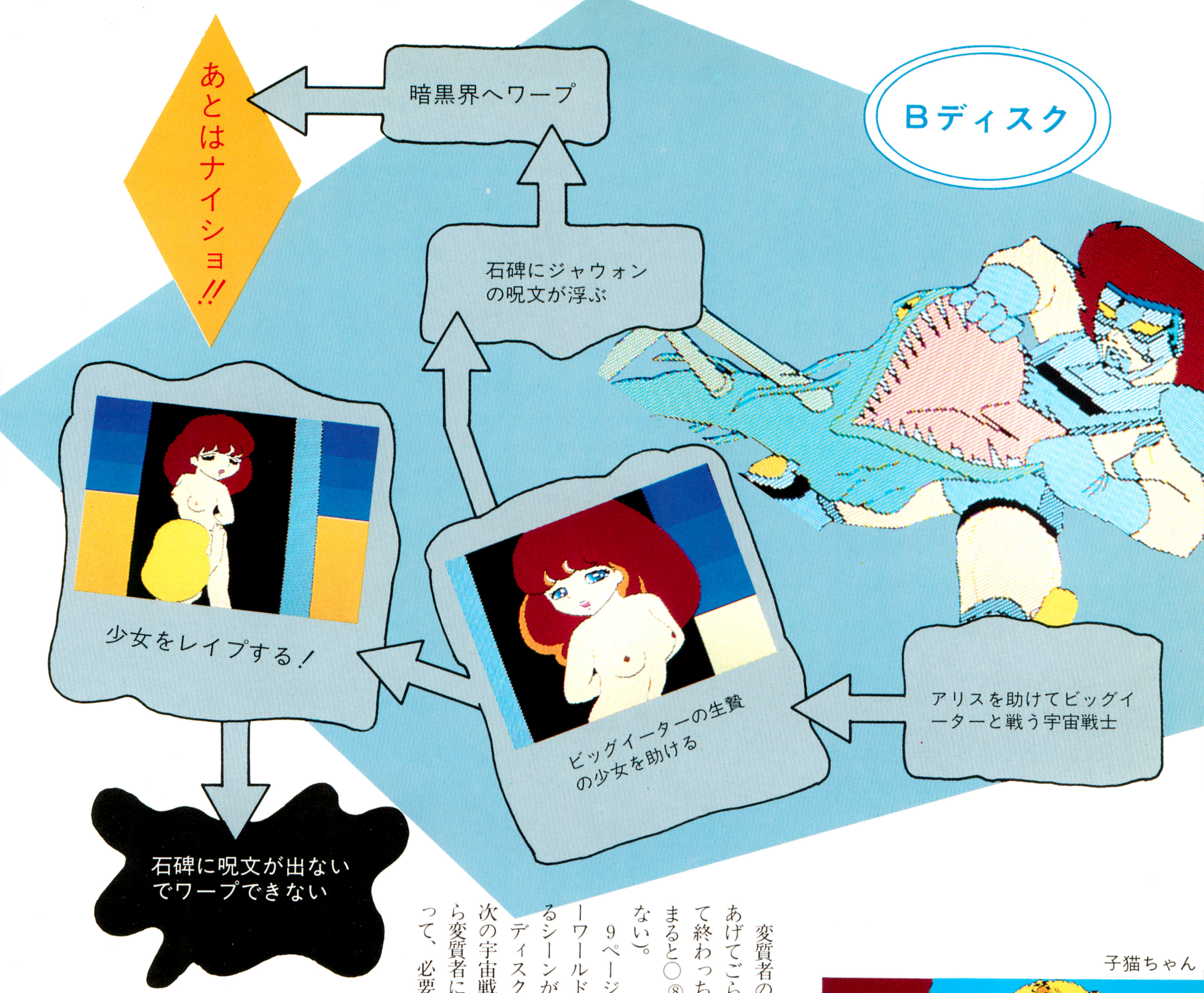
ALICEの画面は、右のように画面下がメッセージ部分になっていて、ここに入力したコマンドやその結果、キャラクターたちの返事が表示される。

テキストタイプ（文字だけで全然絵の出てこないアドベンチャーゲーム）は別にして、たいていのアドベンチャーゲームは、これと同じようなスタイルの画面になっている。

コマンドの入力は、ALICEの場合、「ENTER COMMAND：」と聞いてきて、もしコマンドが違っていると「YOU CAN'T ♡♡ HERE.」と表示され、また、「ENTER COMMAND：」が出て、やり直しができる。



魔導師の店では買い物をする



変質者のオジサンに捕まったら○⑦をあげてごらんなさい。バックから襲われて終わっちゃうから（このオジサンに捕まると○⑧をあげない限り、離してくれない）。

9ページのマップはここまでのワンダーワールドで、ここは自由に行き来できるシーンが多い。

ディスクBに進むには、この変質者の次の宇宙戦士からでなくてはダメ。だから変質者に会う前に、全部のシーンを回って、必要な物をそろえておかなくてはならない。

子猫ちゃん



ディスクBではビッグイーターを倒したあとで、生贄の少女を助けること。スケベ心を起こして彼女を○⑨すると、アリスとのレズシーンが見られるけれど、石碑の呪文が浮かびあがらなくなってしまう。この呪文が解けないと、暗黒界にワープできず、ズーッとそのままで動けない。（やたら美少女を襲うと、だいたいそのツケは必ずくる⑩。

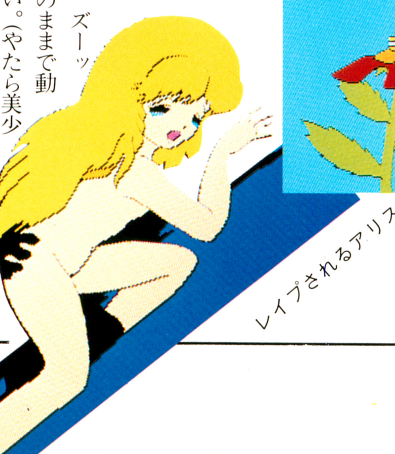
暗黒界では、暗い根っ子の会の集会に出会い、会員の1人に捕まってしまう。

ここで○⑪を渡すと、これがなんとジャウォンの予言書。この予言書に従い、アリスは悪しき竜を退治する。ディスクAの海岸で拾った○⑫しか武器がない？ 呪文を唱えて、呪文を⑬。さて、暗黒界を無事通りぬけ、ワンダーランドの出口にたどりつけたかな？

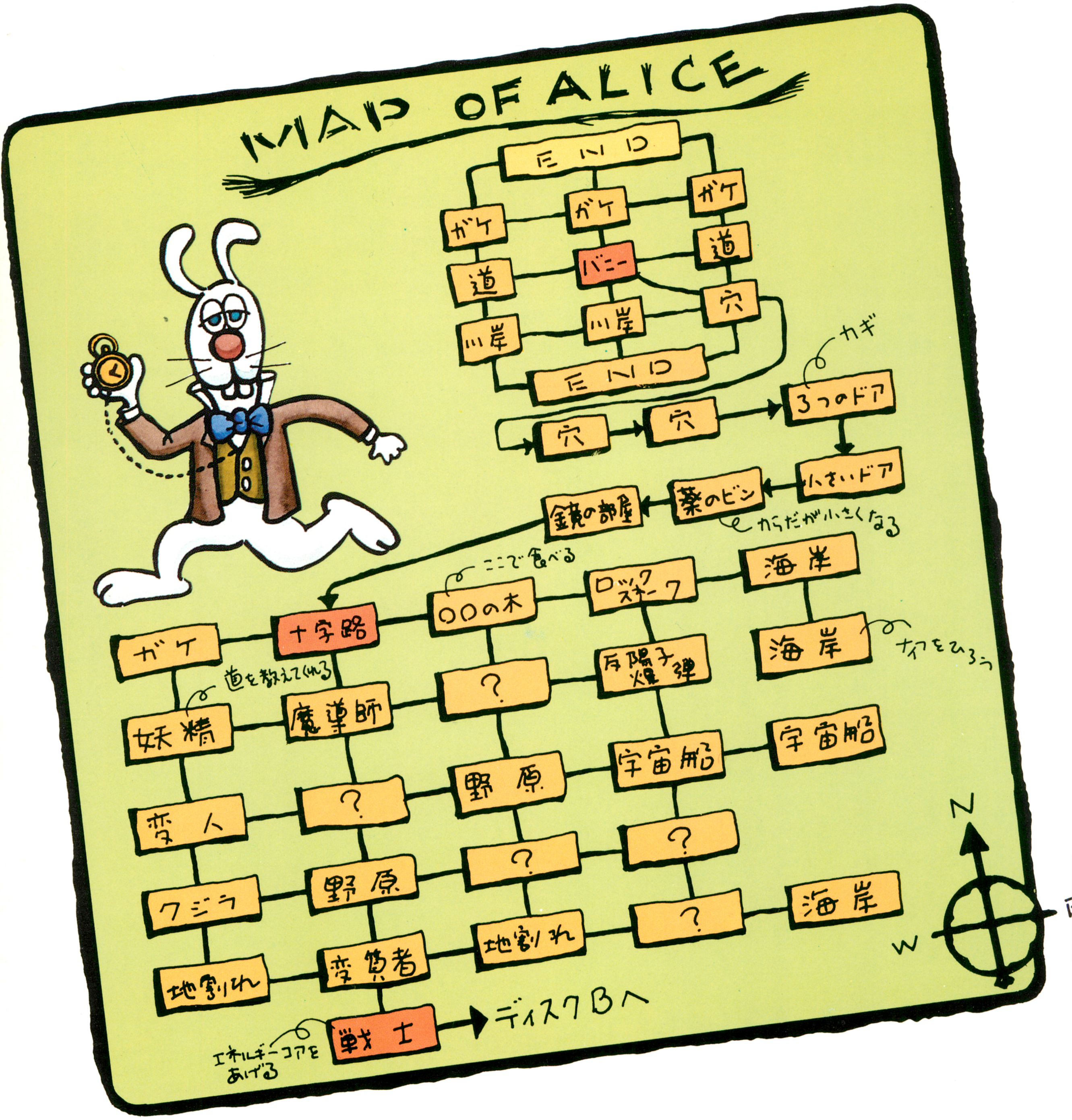
見送りのバニーガールに○⑭したら、部屋に逃げこまれた？ ウーン。それでは壁の左の鏡を割って⑮、中のロープを引っぱって⑯、右側の絵を動かして…⑰。スイッチがあるでしょ？それを押して⑱、ブロックを動かすと⑲、ホラ、鍵がある⑳。さあ、ドアを開けて㉑、さっきのロープをもう1度引っぱって……㉒。

妖　精





レイプされるアリス



迷わぬ先の必勝・マップ作り!!

このALICEのような、多くの場所（シーン）を移動コマンドで動き回ったり、迷路のようなタイプのアドベンチャーゲームでは、マップ（地図）なしでは謎ときや大冒険どころではない。ゲーム空間の中で迷い子になってしまう。

そこで、マップ作りのポイントを。

①1つのシーンの中に、どんなヒントが隠されているかをSEARCHやLOOKで探す。

②そして、どんなコマンドで何ができるかをチェックしておく。

③そのシーンからどちらの方向へ行くと、どんなシーンへ行けるかを記しておく。

④そのとき、移動コマンドか、それとも何かをやると自然に次へ進めるのか、また、もとの場所へ戻れるか、どうかなども調べておく。

⑤マップを作るにはフローチャートを書くように、**方眼紙**のような紙を使う方が、書きやすいし、できあがったときにも見やすい。

⑥同様に、見やすさ、使いやすさを考えると、鉛筆なども**2色**以上は用意して、必要な物、危険な場所、進んではいけない方向などと言うことを書きわけておく。

⑦紙はできるだけゼイタクに使って、シーンとシーンの余白を大きめに取っておくと、後からわかったことも書きこんでいける。

ひとくちにアドベンチャーゲームと言っても、少しずつ違うのだから、ゲームにあったマップ作りが大切だ。

♥ALICEを征服したあなた、次はP26へ進んでちょ!!

ドンファン
腰の動きがたまらない

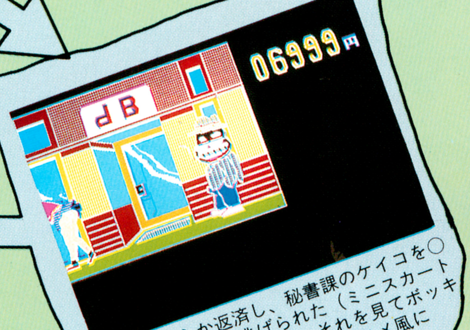
プレイングチャート



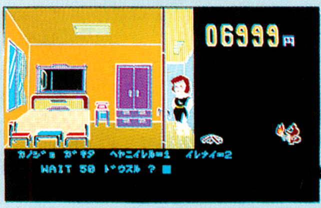
会社の外にサラ金の取立人・銀次が待ちかまえている、どーしよう？



右手に注目！



借金をいくらか返済し、秘書課のケイコを○○して、どうにか逃げられた（ミニスカートがひるがえりパンチラ、それを見てボッキーしてる銀次、アニメ風に動くゾ）



やっとマンションに帰れた、オッ、彼女のまどかちゃんが来た、今夜は彼女と……

発売	dB SOFT
機種	PC-8801、9801 X1、X1D他
価格	¥8,800、¥9,800 ¥6,800(ディスク)

興奮度	★★★★
中毒性	★★★
ストーリー	★★★★
グラフィック	★★★★★
ワイセツ度	★★★★★
ユニーク度	★★★★
お買得度	★★★
総合評価	★★★★

アダルトアドベンチャー+リアルタイムの話題作、ドンファン。なんと、アダルトゲーム初めてのイメージ写真集つき。イメージ写真に負けないグラフィックのできばえで、前半のキャラクターたちはとってもかわいいし、後半のドンファンの彼女・まどかちゃんはとびきりの美人で色っぽい。

アドベンチャーゲームといっても、マップを必要とするタイプのゲームではないし、1つのシーンの中で隠された何かを探したり、謎ときをすることもない。

途中のパートではリアルタイプゲームになっているし、アダルトアドベンチャーゲームのビギナーにも楽しめる。

だが、ハードな後半のまどかの姿態は、きっとあなたを満足させてくれる!!

ストーリー
集金人を追い返し美人のまどかと今夜は激しく……

女の子にモテるには、やはりお金がかかるのだろうか。

我らがドンファン、とびきり美人のまどかちゃんと今夜はデートというある日の夕方、会社にまでサラ金屋がやってきた。しかも悪名高い取立人・銀次が、会社の前でドンファンの出てくるのを待ち伏せしている。

銀次を追いはらえなければ、デートはできないし、借金を返したくても手持ちの金では、全然足りない。

何とか銀次を追い返し、マンションの自宅に帰ればまどかちゃんが訪ねてくる。2人で楽しく激しい夜を……と思っていると、今夜はやけに訪問者が多い。

しかもみんな集金人ばかり。

彼らをじょうずに帰すことができると、あとは胸高なる大人の時間！

遊びかた
な、なんと過激なラストシーン腰の動きが……

タイトル画面に続いて、ドンファンの会社「dB社」の入口に、かの悪名高き**サラ金の取立人・銀次が**、ドンファンの帰りを待ち伏せしている。

あなたはドンファンになって、彼女の**まどかちゃん**と素敵な夜を過ごすために、まず、この取立人・銀次を追い返さなくてはならない。

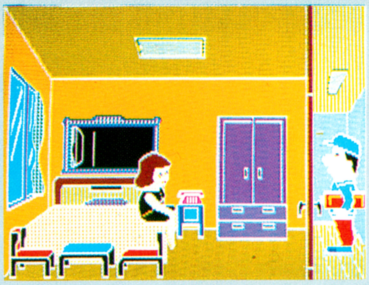
画面右側はグラフィック部分で、その下にメッセージやヒント、入力したコマンドが表示される。画面右上にはドンファンの所持金が表示される。今の所持金は**5万円**。

コマンドの入力は、カタカナもしくは

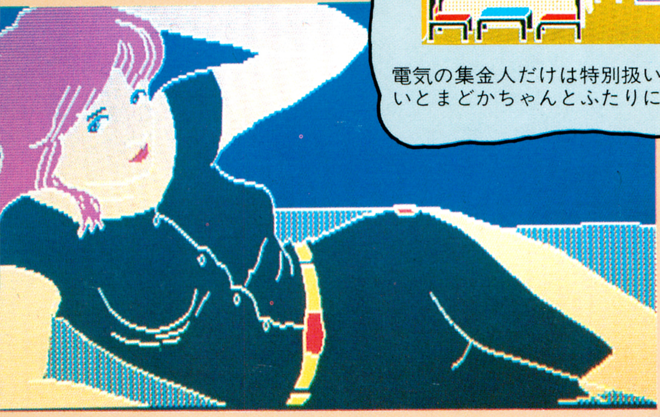
★ALICE・正解コマンド ①LOOK、SEARCHなどを使う。②KISS. ③APPLE. ④BUY FISH. ⑤GIVE FISH. ⑥TAKE ENERGY CORE. ⑦PANTY. ⑧BRASSIERE. ⑨RAPE GIRL. ⑩呪文は全部、巻末袋とじに。



ブスには一言、○○とはっきり言ってやれ！



電気の集金人だけは特別扱いにして、でないとまどかちゃんとふたりになったとき……



さあ、いよいよまどかちゃんと……



数字だ。アドベンチャーゲームなのでコマンドの言葉は自分でメッセージをヒントに考えて入力する。

アドベンチャーゲームになじみの少ない人のために少し補足すると、今の銀次が待ち伏せしているシーンで、初めに「あなたは会社から、どうやって出るかヒント　サラ金屋さん」とメッセージが出る。

もしもあなたが銀次に借金を返済するのがイヤなら、たとえば、「逃げる」と入力する。すると、「どこから」とまたメッセージが出て、「裏口」とか「窓」とか、思いつくままにカタカナで入力してやってゲームを進めていく。

さて、銀次をどうやって追い払うかだが、はっきり言って逃げられない。まちがっても「窓から逃げる」などとは考えないように。即、ゲームオーバーになってしまうから。

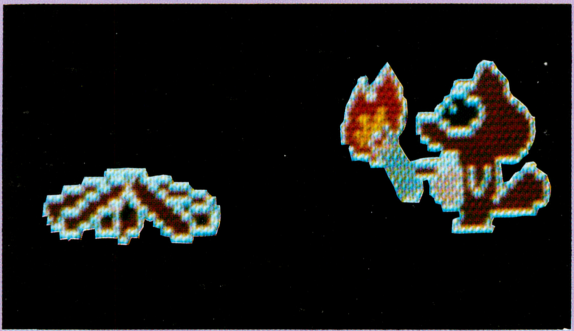
次に戦って追い払うことも、あきらめた方がいい。ドンファンは、どうやら暴

ドンファンを苦しめる火つけタヌキ

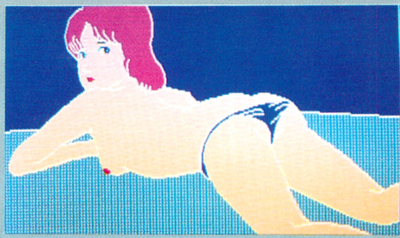
マンションのドンファンの自室のシーンでは、画面右下にタキ火とタイマツを持った火つけタヌキが出てくる。

このマンションのシーンはリアルタイムで、ゾクゾクやってくる集金人や訪問者たちとの応対を手ばやくこなさねば、タヌキが少しずつタキ火に近づいてくる。

タヌキがタキ火にタイマツを近づけたとき、画面は赤く燃えあがって（火事になり？）ゲームオーバー。かわいいけれど、憎らしい!!



⑪レモン・ピープル、コマンドはGIVE BOOK。⑫KNIFE。⑬呪文は全部、巻末袋とじに。⑭RAPE BUNNY。⑮BREAK MIRROR。⑯PULL ROPE。⑰MOVE PICTURE。⑱PUSH SWITCH。⑲MOVE BLOCK。



アッ、パンティが……(10文字でささやく)



「〃」と「°」を入れて11文字でマドカちゃんをくどく、コマンドは「キミノスベテヲミタイ」



ブルーのパンティのくいこみが……(10文字でくどく)

ホラ、「私、その言葉に弱いのサービスしちゃう。」とワンピースを脱ぐと、もうパンティだけ、今度は8文字で。(以下、正解コマンドは袋とじに)

力が嫌いらしく、「殴る」とか「蹴る」というコマンドは受けつけてくれないのだ。

　しかたがないので、借金を「**払う**」。金額は○○○円①。それでも銀次は、まだ払え、といってくる。

　ここはもう、○○○②しかない。初めの所持金5万円全額わたしても、まだ足りないのだから。場所は○○③だ。

　でも、やっぱり捕まってしまうので、もうやむを得ない。○○○④をあげてしまうのだ。すると、ミニスカートのパンチラ嬢、秘書課のケイコちゃんが現われて銀次はニッコリ、下はモッコリとボッキーしちゃう。

　このすきに、マンションへ帰ってしまおう。

　ドンファンのマンションのシーンは、**リアルタイムゲーム**になる。**火つけタヌキ**に気をつけて、やってくる集金人たちを上手にさばこう。

　入力は、数字の1と2。

　ノックがして応対に出る＝1、出ない＝2。

　集金人たちにお金を払う＝1、払わない＝2。

　キーを探したりコマンドを考えなくていいけれど、つい押しまちがえてしまうこともあるので、時間に追われてアセらないように。

　ノックがしても、廊下のシーンのキャラクターたちは、応待に出るまで画面に出てこないようになっている。だから、いちおう出るだけは出て、誰が来たか、確認だけはしておいた方がいいかもしれない⑤。

　まどかちゃんが来たら、もちろん入れてあげよう。**電気**、**水道**、**ガス**、**新聞**の集金人たちが来る。サラ金の取立人・銀次が、利子だけでも入れろ、とやってくる。お金を払う、払わない、は勘で決めるしかない。

　ただし○○⑥の集金人には○○⑦してあげないと、まどかちゃんと2人になったときに○○⑧してしまうので、ご注意。

　ブスが来たら、ひとこと○○⑨と言ってやる。このときだけは、カタカナ入力で行なう。

　集金人たちがやってくる間も、まどかちゃんは「寒いから火をたいて」とか、「お酒が飲みたい」とダダをこねる。

　このマンションのシーンは、キャラクターがとてもかわいくできていて、リアルタイムでよく見ていられないのが残念な気がする。

　さて、せわしいリアルタイムで集金人たちをうまく帰したら、いよいよ、まどかちゃんと……。

　ラストショーとタイトルの入ったまどかちゃんを口説くシーンでは、グラフィックもコマンドも、グッとアダルトチックになってくる。マンションのまどかちゃんもかわいらしかったけれど、このシーンの彼女はエレーいい女なのだ。

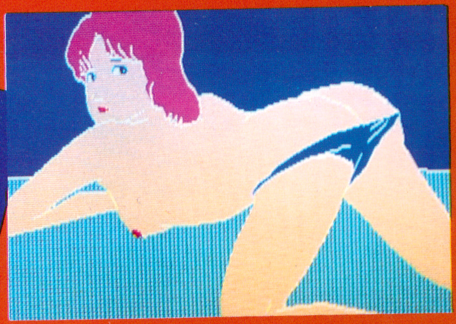
　コマンドの入力は再びカタカナ入力にもどり、言葉は自分で考える。ヒントは画面が進むごとに、メッセージで、**「〇文字で答えて」**

★本文中の○の中の数字は**ドンファンの正解コマンド**とヒントです。P14からの**ドンファン正解コマンド**を見てね！

⑳TAKE KEY ㉑UNLOCK DOOR, OPEN DOOR. ㉒PULL ROPE. つり天井が落ちて終わった!?自分で考えるのです、こーゆーものは！

や、やったスッポンポンだ(7文字で)





そんなにジラさないでくれーっ!(9文字で)



な、なんとバックから!!

アニメ風に腰をグラインドするリアルさ!! 彼女のエクスタシーの表情を見よ!

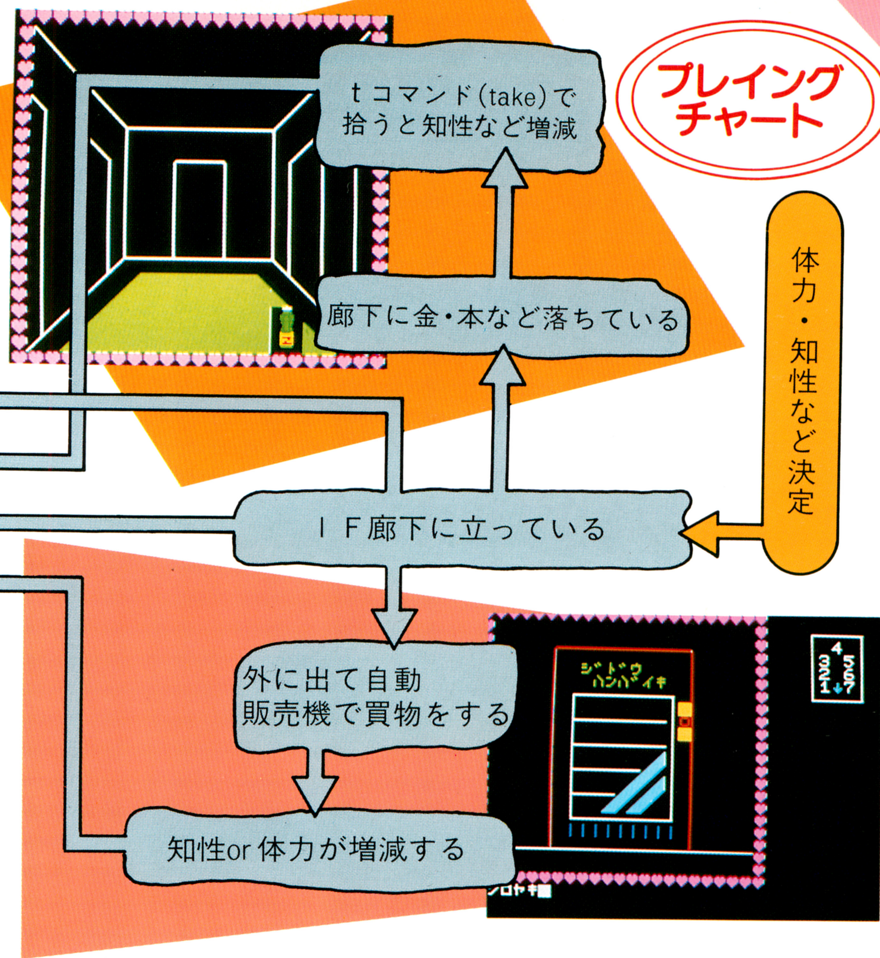
と文字数を教えてくれるから大丈夫。ただし、「゛」と「。」もそれぞれ1文字に数えるので、数えまちがいのないように。
たとえば11文字のコマンドならば、「キミノスベテヲオクレ」というようになる⑩。
グラフィックのきれいさもさることながら、ポーズの大胆さがすごい。
腰を高く上げてパンティをずらすのにもワクワクしたのに、なんとパンティを脱いでくれちゃうのだから。

こんなにすごいグラフィックの次の画面は、どんなだろうと思っていると、期待どうり。なんとワンワンでニャンニャンしてるのだ!!
男の右手は乳房を揉み、左手はしっかりお尻に添えられている。
そして次の面はアニメチックになり、まどかのお尻がグラインドしちゃう。
男のお尻にある手は、彼女のお尻の肉をつかんじゃうし、腰の動きは早くなる。
終わると彼女が目をまたたき、指をニギニギして余韻にひたってしまう。



ドンファンが果てちゃうと彼女は目をあけ、手をまさぐって余韻にひたる……

♥まどかちゃんと楽しんだあなた、次はP30へ進んでね!!



団地妻の誘惑

ロングセラーのヒット作

発売 光栄

機種 PC-8801、9801 FM-7他

価格 ¥4,800(テープ) ¥6,800(ディスク)

興奮度	★★★★★
中毒性	★★★★★
ストーリー	★★★★
グラフィック	★★★★
ワイセツ度	★★★
ユニーク度	★★★★★
お買得度	★★★★★
総合評価	★★★★★

これぞアダルトソフトの大ヒット作。ヌードシーンこそ出てこないけれど、裸がなくてもこんなにオモシロイゲームができる、というお手本のようなゲーム。

アイデアが盛りだくさん。小道具も生きていて、フツーのゲームとしても、だんぜんオモシロイ!!

本来の目的どおり、スキンの完売を目指しても良し、fuck コマンドで何人の団地妻たちと○○するかを競うも良し。遊びかたは、あなたしだいだ!

ストーリー

スキンセールスの楽しみは団地妻との○○○

ここはニュー越谷団地、午前9時――。あなたは大日本家族計画㈱のスキンのセールスマン。今日中に不足分のノルマを達成しなくては、クビになってしまいます。

かくしてあなたは、「ノルマ達成」の固い決意のもと、セールス活動を始めた。ところが、ヤクザ、お化け、ニューハーフなどの妨害者たちがジャマをするし、訪問先の団地妻には、「ケーサツ呼ぶわ・よ!」などと追い出されるし……。

だけど、ムフフ……。「**待ってたのよン、早くゥ。**」と○○できちゃうOLや団地妻だっているんだ!!

これだからスキンのセールスマンは、団地まわりはやめられない。趣味と実益を兼ねて、ヤルゾ、ノルマをこなすまで。

遊びかた

「待ってたのよ早くン」でファックコマンド

このゲームはロールプレイングゲームの一種で、初めに主人公のセールスマンのキャラクターを決定する。

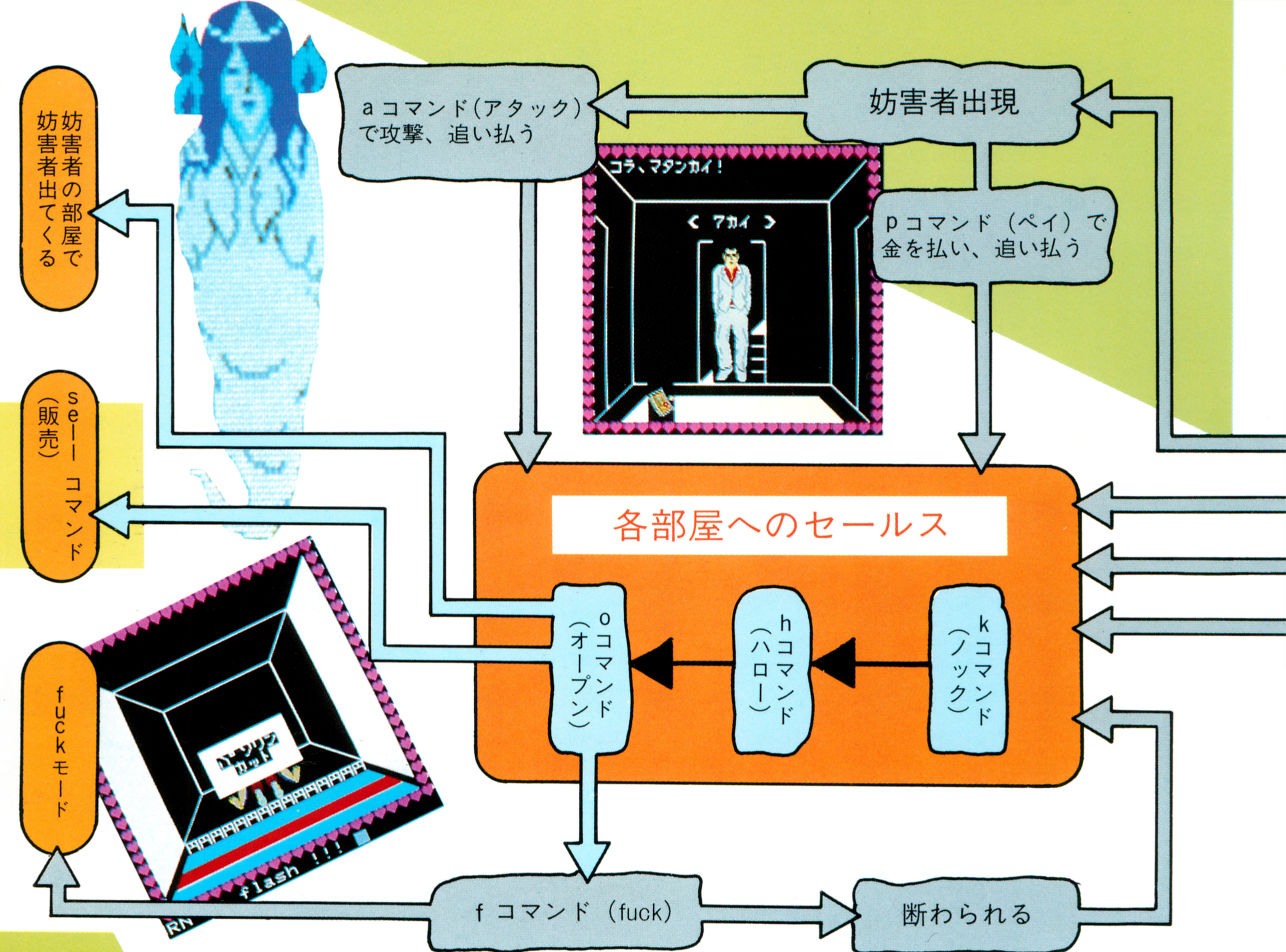
決定する要素は、

①**体力** 何か動作をしたり、攻撃を受けたりすると減る。
②**知性** セールス活動の源。s (セル) コマンドで減ったりする。
③**所持金** 単位は1K (千円)。スキン売上げなどで増減する。
④**ノルマ** 単位はダース。仕入値は500円で、売値はあなたの腕しだい。
⑤**精力** ○○○の力。
⑥**妨害者の強さ** 団地内でのセールス中に現われる。ゲームのレベルと思えばいい。1 (弱い) ~5 (強い) まで。

の6要素で、自分の納得のいくまで、何回でもやり直しできる (同メーカーの大傑作「信長の野望」と同じやり方だ)。

キャラクターの設定が終わると、ゲーム・スタート。あなたは1階の廊下の入

★ドンファン・正解コマンド ①ザンダカ7,000エンミマン ②ニゲル ③ウラ ④オンナヲアゲル



団地の住人たち



口に立っている。このニュー越谷団地H号館は**7階建**で、各階には**7号室**まである。セールスは午前9時~午後5時までだ。急がねばならない。さっそく1号室からセールスを開始しよう。

移動コマンドはテンキーの2、4、6、8で、それぞれ、後ろを向く、左を向く、右を向く、前へ進む、となっている。

この移動コマンド1回ごとに体力が減る。テンキーの4で左を向き、1号室のドアの正面に立つ。k(ノック)コマンドでノック。これも体力が減る。4回ノックして返事がないと、その部屋は留守。

「どなた?」返事があったら、次はh(ハロー)コマンドでごあいさつをする。これも1~4回の間に返事があって、このコマンドは知性が減る。留守だったり、なかなか返事がないと、体力・知性ばかり減ってしまうのだ。

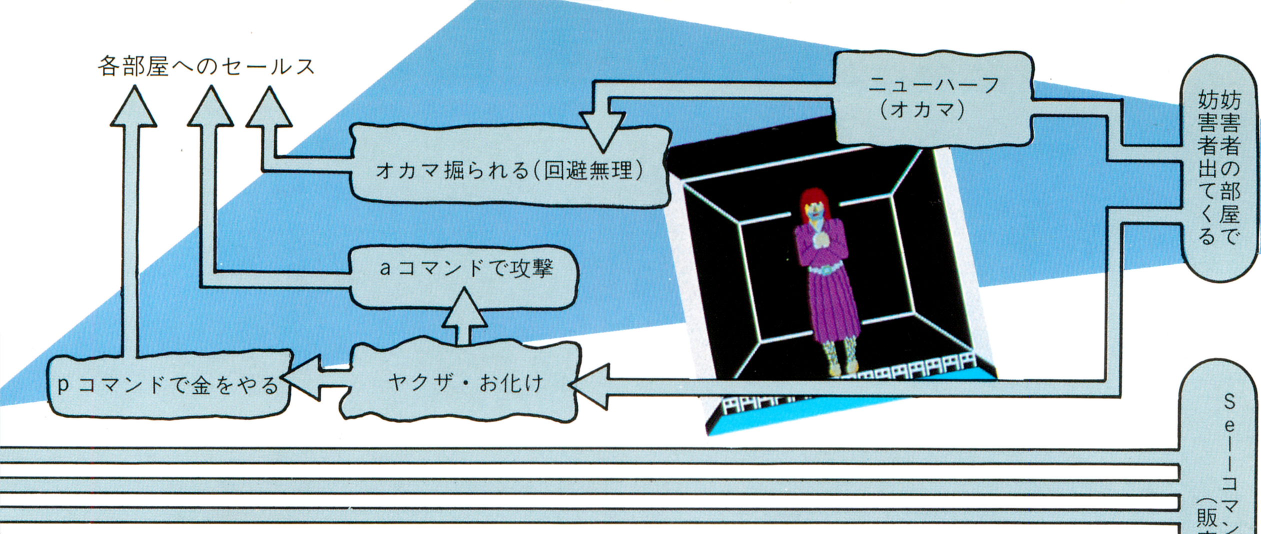
hコマンドで返事があったら、o(オープン)コマンドでやっと部屋の中に入れるが、これも体力を使う。

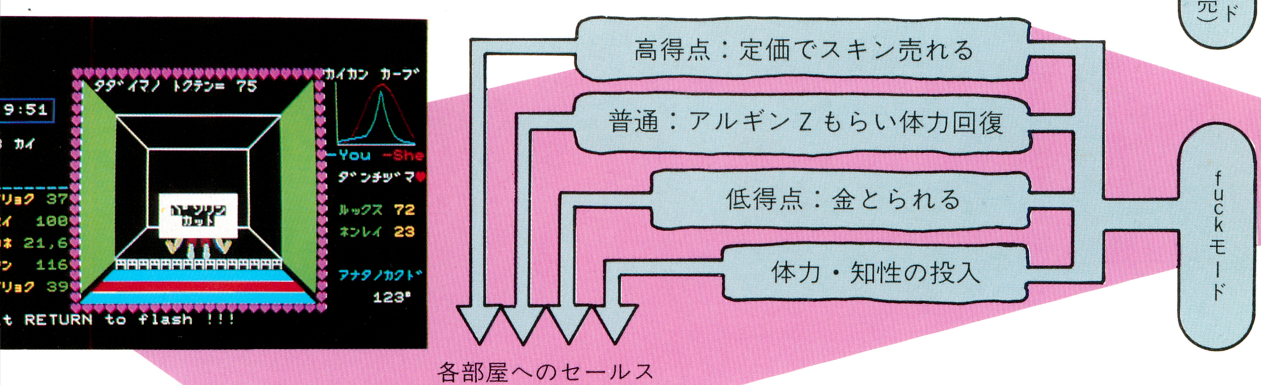
部屋の入口に現われるのは、**団地妻、OL、ホステス、トルコ嬢**などで、彼女たちが出てきたときには、**職業と年齢、ルックス**が右に表示される。

団地妻、45歳、ルックス15というふうにだ。こういうオバサンのときには、おとなしくs(セル)コマンドでマジメにお仕事に励む。

いきなり断わられるときもあるし、「いくら?」と値段を聞いてくるときもある。売値は自由なので、仕入れの500円を考えて、適当に。

もしも訪問宅で現われたのがテニスルックの女子大生で、19歳、ルックス84なんていうかわいい子だったら、迷わずf(ファック)コマンド。「いやらしいわね、この!!」なんて殴られて、体力・知性減で追い出されるときもあるけれど、「**アア、そんな…だめ**





ですわ」ときて、やれちゃうときもある。

一戦終わると**「只今の得点」**が表示され、高得点なら定価でスキンを買ってくれる。マアマアならアルギンZをもらって、体力などを回復できる。低得点のときは、たとえ女子大生でも金を取られてしまうので、ご用心。

団地の住人の中には、彼女たちのほか、**ヤクザ、お化け、ニューハーフ**などの妨害者もいる。彼らと廊下で出会うと、離れられなくなる。捕まってしまったら、運のツキとあきらめるほかはないのだ。

撃退法は2つある。

①a(アタック)コマンドでやっつける。このとき、廊下に落ちているムチなどを事前にt(テイク)で拾っておくと、こちらの体力をさほど使わずにやっつけられる。武器のないときは、文字どおり、妨害者との体力勝負になる。やっつけると、彼らの所持金をもらえる。

②p(ペイ)コマンドでお金を払い、お引きとり願う。体力は使わないが売上げに響くのは当然。

また、これら妨害者は訪問先で出てくることもある。ヤクザとお化けは、今の方法で対処できるが、**ニューハーフ**だけはダメ。彼女(!?)が現われたときは、ウムを言わさずfモードになって、**オカマ**を掘られ、体力などを大幅に消耗してしまう。これだけは回避できない。

セールスマンは、ギャーッと悲鳴をあげてしまうのだ。

廊下には、先ほど書いたムチのほか、アルギンZ、現金、パソコン雑誌、ビニ本、裏本などが落ちていることがある。これらのうち、ビニ本、裏本は拾うと知性が下がる。アルギンZは体力・精力が、パソコン雑誌は知性が、それぞれ増える。

ゲーム後半で体力・知性が少ないときに、運よくこれらをt(テイク)コマンドで拾えればいいが、そうたくさんは落ちていない。

そこで、1階外の**自動販売機**を利用する。O(アウト)コマンドで団地の外に出て、b(バイ)コマンドをかける。このあとはカタカナで買いたい物を入力する。パン、ハンバーガー、裏本、アスキー、ジャンプ、フォーカスなどが買える。これも裏本、マンガは知性が減る。

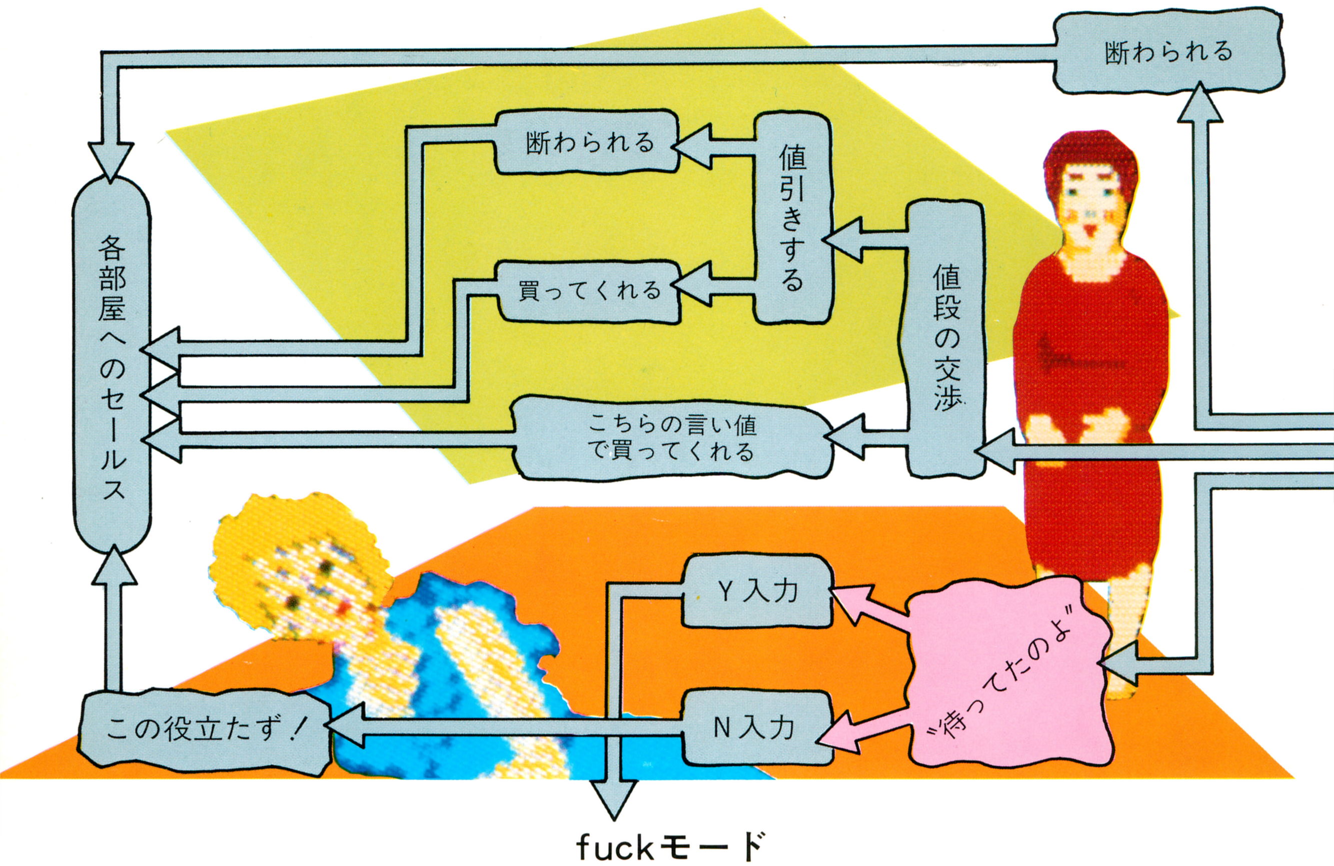
この自動販売機と同じようにオモシロイのが、3階の4号室のトイレ。ここはトイレだけで住人はいない。

ここの利用法は、精力がたまりすぎたときにF(フラッシュ——アメリカのスラングで〝放出〟という意味)コマンドで、精力をぬくのだ。

ゲーム・スタート前に設定した各要素の中で、精力だけは時間がたつと、自然に増えてくる。訪問先でのsコマンドで、精力が120以上のたまりすぎのときには、自動的にfコマンドをかけたときと同じ状態になってfモードに切り換わってしまう。これを未然に防ぐためにあるトイレなのだ。

これで精力をコントロールしておかないと、ブスで年増の団地妻とfモードに入ったりして、よけいなところで体力を消耗し、ノルマをこなせない。

⑦お金をハラウ ⑧停電でまっくらな画面になってしまう。 ⑨ブス ⑩ラストシーンの正解コマンドは巻末袋とじに。



スケベ心を殺してマジメにやっても、7階まで回って、しかもノルマをこなすのは、かなりタイヘンなんだから。

もっとも、ノルマはとりあえず関係なし。かわいい女子大生やOL、団地妻たちとfできればイインダ、という人にはあまり関係ない場所だろうけど。

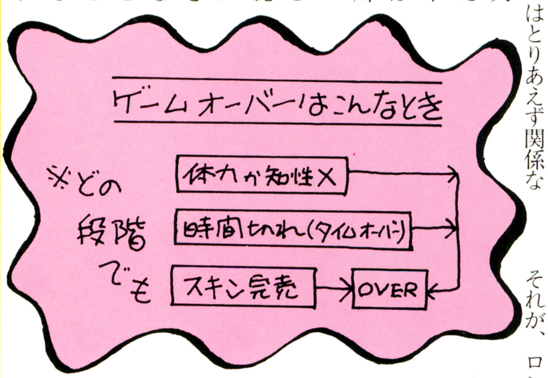
アダルトゲームというと、女の子を脱がせたり、裸の絵に何とかゲーム展開を結びつけなくてはならなくて、ゲームとしてのオモシロサとエロチックな楽しさとが、どうしてもチグハグになりがちだ。

けれど、この**「団地妻の誘惑」**は、そのバランスがとてもうまくとれている。それが、ロングセラーになっているのだ。

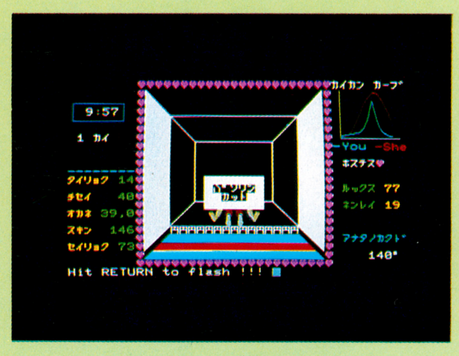
何回もゲームを楽しめるのは、セールスマンのキャラクター要素を初めに決めることができるからで、これは、アダルトゲームで見ると、他にはちょっと見あたらない。

それにノルマがこなせず、ゲームオーバーになっても、不思議と腹が立たないのも、珍しい。

ふつうは悔しいのだが、このゲームはあまりそんな気が起こらない。



ムフフフ…のファックモード♡



プレイングチャートにある**fuckモード**は、
①f（ファック）コマンドを入力したとき
②s（セル）コマンドで女性たちに誘われ、「いたすか」にYesのとき
③精力120以上でセールスしたとき
に画面が切り換わる。プレイヤーの体力、精力、団地妻たちの年齢とルックスで、あなたの○○の**角度が90°以上**だと、右上に**快感カーブ**のグラフが出る。彼女の絶頂に合わせてリターンキーを押し続け、自分のカーブと彼女のカーブの頂点が合うようにする。リターンキーを押すと、自分のカーブが上昇するだけではなく、パソリンカットの下のセールスマンの両脚がヒコヒコ動いて、思わず笑ってしまう。

♥団地妻をfuckしまくったあなた、次はP32へ進んでちょ!!

慶子ちゃんの秘密

80画面のラブ♥アドベンチャー

PART1

プレイングチャート



家庭教師の慶子ちゃんがテニス帰りに来た
シャワーを貸してあげる
シャワールームは迷わずのぞく!!



恋占いではキミの
生年月日を、○歳以上
にしておく、○歳未満
だとラストで
ラブ♥レッスンを
受けられないゾ



慶子ちゃんからバースデープレゼントが届いたらTELをしてみよう
番号はテンキーで○の文字になる6ケタ



慶子ちゃんのマンションへ遊びに行く前に、部屋をのぞいたら怪しい人影が…

発売	チャンピオンソフト
機種	FM-7、PC-8801 PC-9801、6001mkII
価格	¥3,800（テープ） ¥4,800(ディスク)

興奮度	★★★
中毒性	★★★
ストーリー	★★★
グラフィック	★★★★
ワイセツ度	★★★★★
ユニーク度	★★★
お買得度	★★★★
総合評価	★★★★

なんと80画面のラブ♥アドベンチャーしかも、4タイプのゲームのドッキングという欲張りものなんだ。パート1はコマンド選択式のビギナータイプ。パート2は恐怖のマンションめぐり。パート3はマップを必要とする本格派アドベンチャー。そして、パート4は、お待ちかね、慶子ちゃんとのラブ♥レッスンと、盛りだくさんの内容だ。1本のソフトで4本分楽しめるお徳用タイプ。それだけに、パート4まで行きつくのは、なかなか難しい。果してキミは、慶子ちゃんのラブ♥レッスンを受けることができるカナ。

ストーリー

マンションめぐりに本格アドベンチャーラストは×××

とっても美人な家庭教師の慶子ちゃんは、僕の憧れの人。ある日彼女からバースデープレゼントが届き、添えられていた手紙には、ラブ♥レッスンの文字が…

彼女のマンションへ遊びに行くと、慶子ちゃんは何者かに連れ去られていた！

慶子ちゃんの行方の手がかりを求めて僕はマンション中を歩き回る。ヤカンやトンカチでいきなり殴られたり、お化けやドラキュラが出たり、ヤクザにつかまったり、さまざまな住人たちと出会う。

そして、何人かの女性たちから、怪しいカメラマンの話しを聞き出し、ついに慶子ちゃんの部屋で手がかりを見つけた。

事件は、湘南のアトリエに場所を変え展開する。慶子ちゃんを連れ去った犯人を見つけ、苦心の末、やっと彼女を助け出すことができた。

慶子ちゃんは「助けてくれてありがとう」と、僕にラブ♥レッスンを……

遊びかた

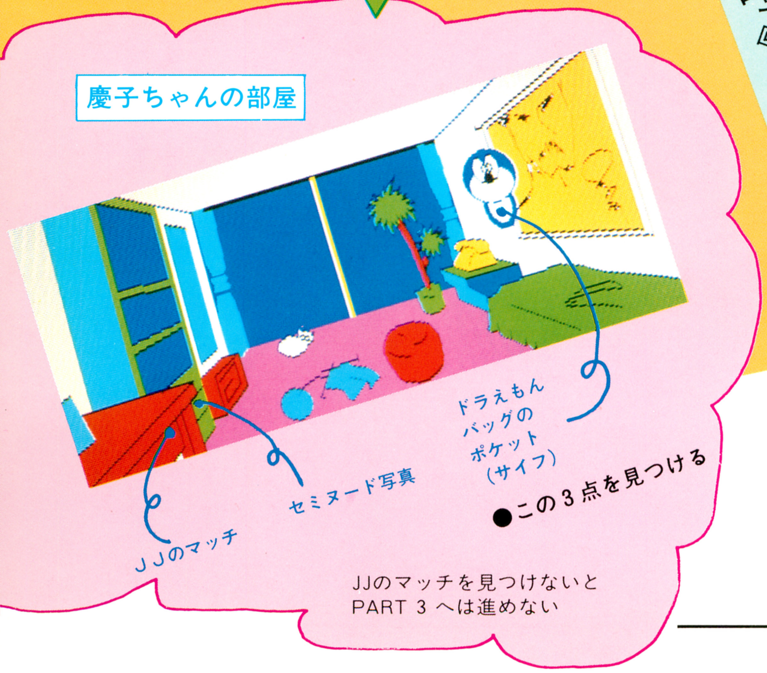
やっと来ましたパート4はお楽しみラブ♥レッスン

このゲームは、パート1からパート4まで、4タイプのゲームからできていて、とうぜんのことだが、パート1から順番に進めていかなくてはならない。

パート1は、メッセージに続いて、表示されたコマンドを選択するパターンが

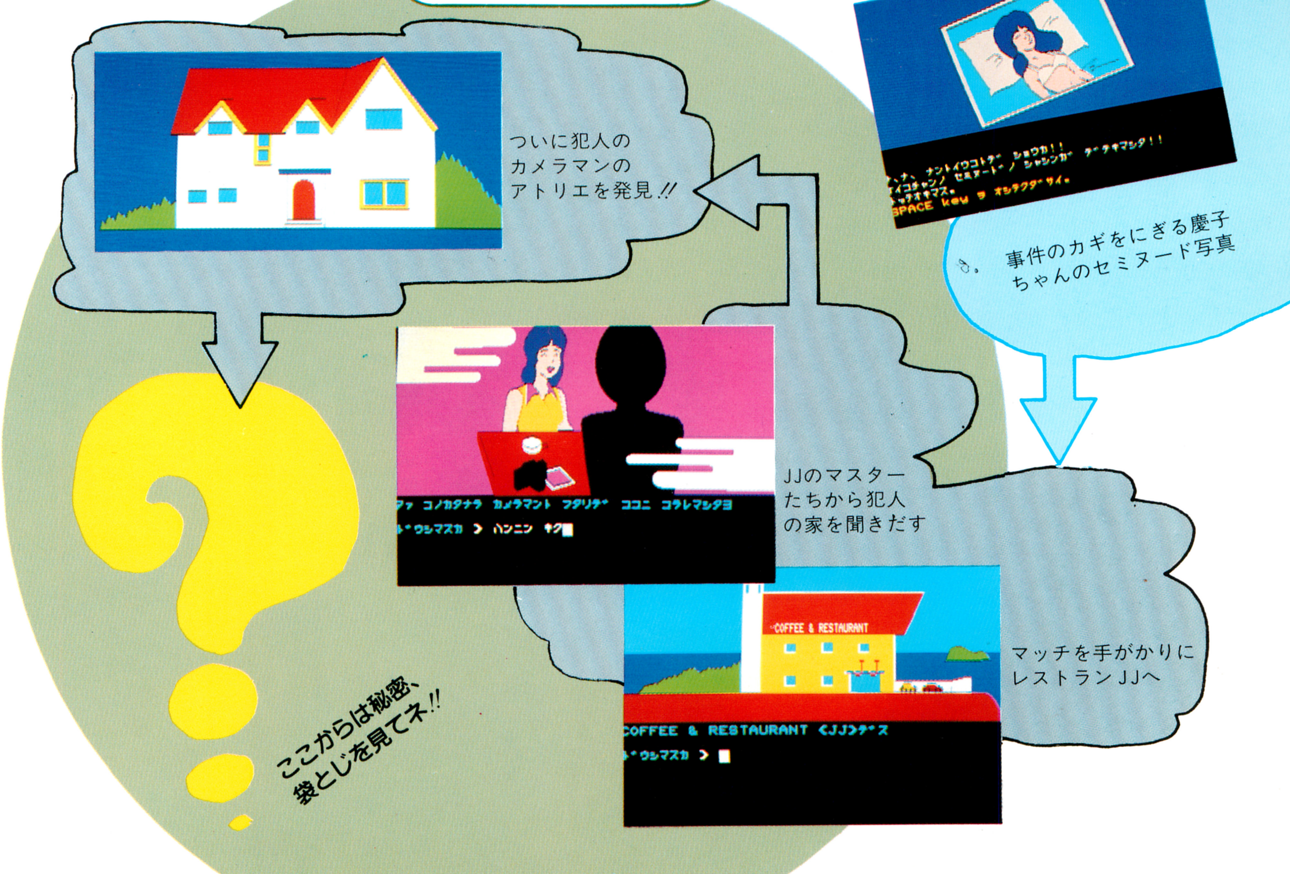


PART2



多く、アドベンチャーゲームのビギナーにもプレイしやすいようになっている。
　しかし、何も考えずにコマンドを選べばいいというものではない。アドベンチャーとしての後半への伏線はしっかりと入っているんだから。
　ゲームは「僕」の家庭教師、慶子ちゃんが、テニスの帰りに家庭教師に来るシーンから始まる。
　慶子ちゃんが汗をかいたから、シャワーを使いたいというシーンから、後半まで、プレイヤーの「僕」は、勉強をおとなしく続けるかどうかを頻繁に質問される。
　慶子ちゃんに夢中の「僕」が、おとなし

PART3



く勉強できるはずはない！

そして、恋占いをしてみることになる。このとき、今日の日付と自分の生年月日を入力するのだが、もしも、あなたが○①未満だったならば○①以上にしておくこと！ なぜなら、これが、パート4に行ってから、慶子ちゃんのラブ♥レッスンを受けられるかどうかのポイントになるからだ。ウソも方便なのだョ。

慶子ちゃんからバースデープレゼントが届いたら、電話をかけてみよう。彼女の番号は、○○②だ。電話がつながると慶子ちゃんはマンションに遊びにいらっしゃいと誘ってくれる。でもマンションに行くと、慶子ちゃんは何者かに連れ去られてしまう。

さらわれてしまった慶子ちゃんのマンションで彼女の部屋を探し回るというのがパート2。このパートに限り、**体力=100**が表示され、各部屋の住人とのやりとりによって、体力が増減する。もちろん体力=0でゲームオーバー。

事件の謎を解くためには、1階から6階まで③手を抜かずに根気よく探さなくてはならない。でも、このマンションを探し回るのは、とてもたいへんなので、**必勝パターン**を公開しよう。

まず、体力が問題になるわけだから、なんとかして、その体力を増やしてくれる人に会う。**看護婦**さんに会ったら、注射をしてもらうこと。体力が回復する。ただし、この人は1回しか注射をしてくれない。

ひろこちゃんは、何回でも体力を分けてくれるので、この子の部屋は必ずメモしておこう。ポイントは、「アタックひろ子ちゃん、買ってくれた?」と聞いてくるので、○○④と答えること。

怪し気な人物の部屋番号もメモしておこう。ただ、**トルコ嬢**とは○○⑤しないこと。せっかくパート4に行ってもラブ♥レッスンを受けられなくなるゾ！

慶子ちゃんの部屋を探し当てたら、バッグや引き出しの中から○○⑥などを取っておこう。これがないと、パート3には進めないのだ。

事件の核心に一気に迫るパート3！

パート3では、舞台を湘南に移す。コマンドは、「JJ　ハイル」のように、名詞+動詞で入力する。言葉は、自分で考えなければならない。

また、マップを作る用意もしておいた方がいい(マップの作り方はアリスのページを見てネ)。

レストラン"JJ"では、マスターたちに○○⑦を見せて話を聞き、帰りに○○⑧を買おう。犯人のアトリエにいる犬を、おとなしくさせるために必要だから。

犯人のアトリエに着いたら、右へは絶体、進まないように!!(ガケがある)

アトリエの中では、エレクトロ・キーボックスが難物だ。この中に、○○⑨が入っているのだが、エレクトロ・キーボックスはなかなか開けられない。スロットマシンのように、3つの数字を合わせるのだが、必ず一定のパターンがあるので、それを見つける(パソコンの機種別に組合せのパターンが違う)。

★本文中の○の中の数字は慶子ちゃんの秘密の正解コマンドをヒントです。P22からの正解コマンドを見てね!

PART4



慶子ちゃんを連れている犯人を見つけたら、○○○⑩を何回も繰り返し入力すると、犯人が自供を始める。

慶子ちゃんを無事、助け出したときに、アトリエの脇の車の中から服を取っておかないと、パート4には進めないゾ!

いよいよパート4のラブ♥レッスン

ここまで一体どれくらいの人が、たどり着けたか、ちょっと心配だ。人によっては、何週間、何ヵ月もかかるかもしれないョ、マジメな話。

このパート4でのコマンドの入力は、パート3と同じように、カタカナで入力する。「キレイダヨ」とか「キス　スル」というようにだ。

慶子ちゃんは、やさしく、やさしくしてあげないと喜んでくれない。あくまでもソフトタッチで迫ること。くれぐれも、下品な言葉やイヤラシイ言葉を使わないように。

あなたのリードがうまければ、彼女はだんだん大胆になってくる。

途中から出てくる画面左下の大きなハートは、慶子ちゃんの快感度を表わしていて、これが赤に変わったら、しめたもの。

ラブ♥レッスンを受けているのは、あなたではなく、慶子ちゃんの方!

さあ、慶子ちゃんをイカせてあげよう。

(パート3の展開とマップは巻末袋とじ)

♥慶子ちゃんとラブ♥レッスンしたあなた、次はP38へ進んでちょ!!

LOLITA

ロリータシンドローム
美少女たちがカワユイ！

★1号室

プレイングチャート



メゾンロリータへようこそ

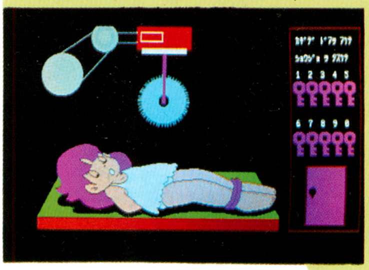
１号室から５号室までどんなかわゆいロリータが待っているだろう!?





１号室には、さらわれてきた少女が台の上にしばられてる

恐しい電動ノコギリ、10個のカギから５回のうち正しいカギでドアを開け、少女を助けよう!!（１回まちがえると、電動ノコが少しずつ下がってくる）





カギを見つけ電動ノコを止めると、少女が裸でお礼を言ってくれる

数あるロリコンゲームの中で、さすがはプロのマンガ家さんの作ったゲームとウナらせる。バツグンにかわゆい♡♡彼女たちに会うためだったらどんなことでもしてあげちゃう。

でも、絵のかわいさや、ゲーム展開の単純さにダマされちゃいけない。ジャンケンやナイフ投げなんかの方が、ヘボなアドベンチャーゲームより、よほどムズカしいのだ。何しろ答えがないのだから。

1号室から始まって、最後の5号室までたどりつくのは、ほとんど奇跡に近い！

でも、そこはちゃ～んと考えてくれていて、5号室はゲームではなく、ロリータファンのあなたへのサービスプログラムになっている。

5号室まで、何とか無事にたどりつけた人だけの、ゴホウビプログラムなのだ。お楽しみは最後にというワケ。

発売	ＥＮＩＸ
機種	ＦＭ－７、77 ＦＭ－ＮＥＷ77 ＰＣ－8801 ＰＣ－8801mkII
価格	¥3,600(テープ) ¥5,600(ディスク)

興奮度	★★★★
中毒性	★★★
ストーリー	★★★
グラフィック	★★★★★
ワイセツ度	★★★★
ユニーク度	★★★★
お買得度	★★★
総合評価	★★★★

ストーリー

電動ノコにナイフ投げ美少女たちを救え

メゾンロリータには、かわいい少女たちが暮らしている。あなたは少女たちと仲良くなりたくて、メゾンロリータを訪れると……。

1号室にはさらわれてきた少女が、電動ノコの下にしばられている。早く、彼女を助け出してあげて。

2号室はサーカスをやっていて、あなたはナイフ投げに挑戦する。標的は美少女。彼女にナイフが当たらないように、上手に投げよう!!

3号室では病気で死にかけた少女が、あなたを待っている。あなたはお医者さんになって、彼女を治療し、治してあげなくてはならない。

4号室では金髪の美少女が着替え中。あなたは彼女と野球拳をすることになったのだが……。

そしていよいよ**5号室**は……。

遊びかた

いつになったら5号室までたどりつくのか!?

どの部屋も、美少女たちを助けると、お礼として彼女たちの裸が見せてもらえたりするのだが、とにかく最後までいくのが少々タイヘンなのだ。

1号室では少女を電動ノコから救うために、彼女の閉じ込められている部屋のドアを、10コの鍵から選んで開けるのダ。

★麗子ちゃんの秘密・正解コマンド　①18歳　②テンキーでKの文字になる6ケタ　③麗子ちゃんの部屋は3階より上

★2号室

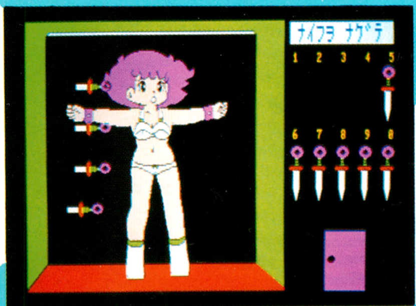


少女にケガをさせないようにナイフを投げると、こんな風に服が切れて下に落ちる、ムフフッ……



2号室ではサーカスをやっている、飛び入りでナイフ投げに挑戦!

ただし、10本のうちの1～2本は曲がったナイフが入っていて、それを投げると、少女は死んでしまう

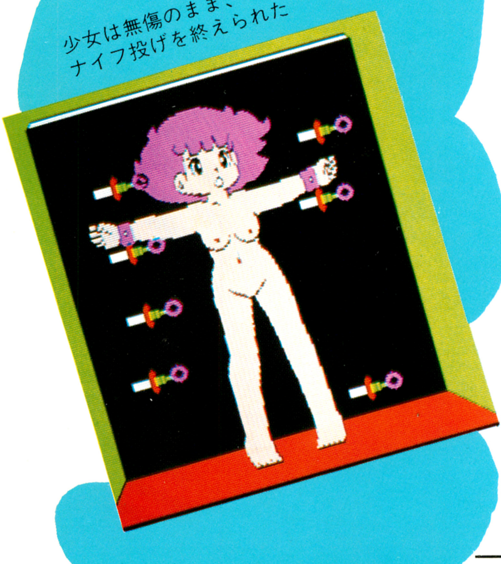


さあ、最後の1本だ、少女を助けられるだろうか!?



やった!!

少女は無傷のまま、ナイフ投げを終えられた



鍵を1回選びまちがえるたびに、電動ノコギリが少しずつ落ちてくる。5回まちがえると、電動ノコは少女のおなかに音を立てて……。

この電動ノコギリは、ゲームの初めから音を出して回っているのだが、それが少女のおなかに届くと、まるで丸太を切るようなリアルな音に変わる。

おまけに、少女のおなかからは血が吹き出すのだ。

このあたりは、もう少しドギツサを殺して欲しいと、気の弱い私は思ってしまう。

右側に10コの鍵とドアとが表示され、入力は鍵のナンバーを入れてやればいい。このゲームでは、こんな風に、数字かカタカナでコマンドを考えて入力してやるのだ。

5回のうちに正しい鍵を選ぶと、少女は裸になってお礼を言ってくる。まずはひと安心…。

さて、さてお次は、どうなるかな?

2号室では、少女を標的にナイフ投げをしている。これも、ナイフが10本あり、そのうちの1～2本、曲がったナイフが入っている。

この曲がったナイフを選ぶと、ナイフは狙いどうりまっすぐ飛ばずに、彼女の胸にナイフが突きささり、少女は死んでしまってゲームオーバー。

もしも少女の体ギリギリにナイフを投げられると、ナイフは紙一重で少女の服を切り、服が1枚脱げていく。

10本のうち、7本のナイフを投げると少女は裸になる。

この2号室の少女もナイフが胸にささると、血が飛び散るのだ。

せっかくかわいらしい美少女に描けているのだから、血生臭いイメージを想像させるようなことをしなくても…と、つい思ってしまうのは、何度もゲームオーバーになって、少女を死なせたからかナ。

1・2号室とも、答えは毎回違うので、残念ながら必勝コマンドはない。

ただひたすら、あなたの勘と運とに頼るしか、美少女たちを救う術はない。

美少女たちの胸から鮮血を吹き出させないように、ガンバッてくれ!

3号室では、死にかけた病気の美少女を助けるために、あなたはお医者さんになって治療してあげるのだ。

まず、少女にやさしく2回話しかけ、服を脱がす①。入力はカタカナで。やさしくね。少女が服を脱いだら、次に薬を注射してあげよう。

薬はA～C液までの3種類。注射できる場所は、1、ムネ　2、オナカ　3、アソコの3ヵ所だ。

もしも薬かまたは注射する場所をまちがえると、少女は苦しがって、一歩、死に近づくことになる。

このとき、画面には、横たわる少女の上に**ドクロマーク**が1つ出る。

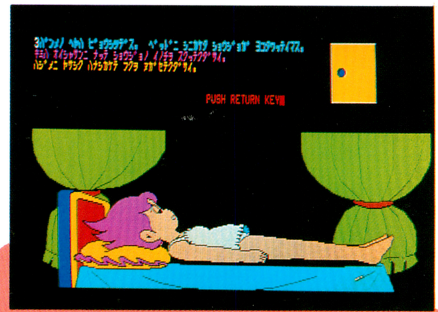
④カッタ　⑤ニャンニャン　⑥サイフ、セミヌード写真、"JJ"のマッチ　⑦写真　⑧パンかケーキかクッキー

★3号室

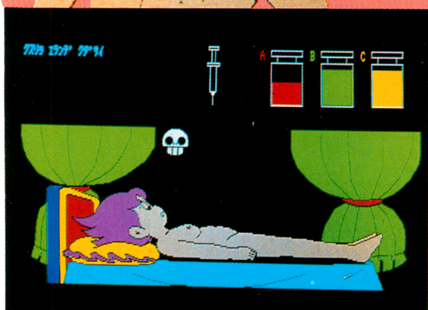


少女は助かった

（残念!!もう少し、下まで見たかった）



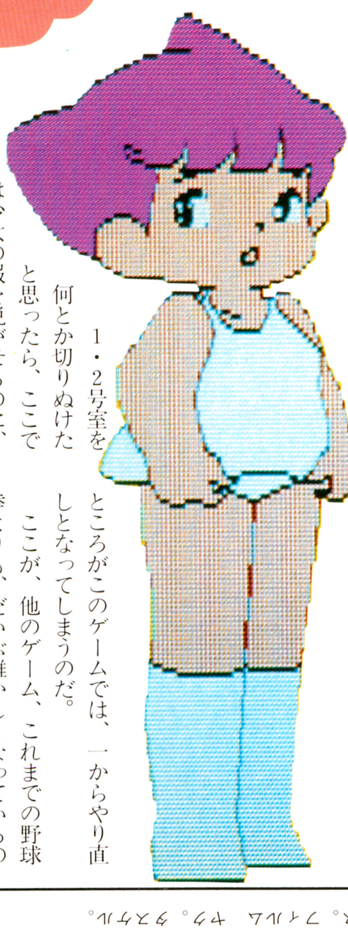
3号室は病室で、死にかけた少女が、お医者さんのキミを待っている、診察の初めにやさしく話しかけて、服を脱がせよう



少女を助けるためにA～Cの薬を選び、ムネ、オナカ、アソコのどこかに注射してあげよう、まちがえるとドクロが……4回まちがえると少女は死んでしまうョ



2回、やさしく話しかけると少女は服を脱いで診察に応じてくれる



ドクロマークが4つ並ぶと、少女は死んでしまうのだ。②

たとえばA液を選ぶと、広口ビンのA液が少し減って、注射器に入る。次に、**1．ムネ**に注射したければ**1**を入力すると、注射器は少女の胸に突きささり、薬が注射される。

薬か場所がまちがいなら、ドクロマークの死神が1コ表示されて、また、薬を選ぶモードに戻る。

薬は、同じ物を3回選ぶことができる。これは、薬が正しくて射つ場所が違う場合もあるからだ。

1・2号室を何とか切りぬけたと思ったら、ここでは少女の服を脱がせるのに、かなり手間どることになるのだ。

ただし、ヒントが出されるから大丈夫。9回、コマンドをまちがえると、「○○○○○○○ね」――**コマンド1**、「○○○○○で」――**コマンド2**というように教えてくれるから。

3号室で少女を助けることができると、やはり彼女も裸でこちら向きにすわり、「助けてくれてありがとう」とお礼を言う（ウレシイネ）。

さて、**4号室**では金髪の美少女が着替え中で彼女の方から「ジャンケンに勝てば見せてあげる」と言い出してきた。

この4号室での金髪美少女との野球拳では、あなたは1回も負けられない。

1回負けると即、ゲームオーバーというわけではないのだが、あなたが1回負けると、彼女は服をみんな着てしまい、また初めから脱がせ直さなくてはならないのだ。何となくズルイ気がする…。

ふつうの野球拳なら、こちらが負けても、彼女が今まで脱いだ服はそのままだ。

ところがこのゲームでは、一からやり直しとなってしまうのだ。

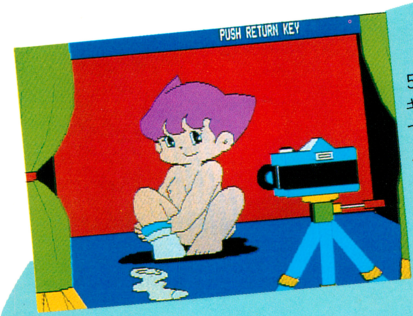
ここが、他のゲーム、これまでの野球拳よりも、だいぶ難かしくなっているのだ。

だから、5号室までたどりつくのは、とてもタイヘンなことなのだ。何しろ7回連続して勝たなくては、彼女を裸にできず、5号室へ進むこともできなくなるのだ。

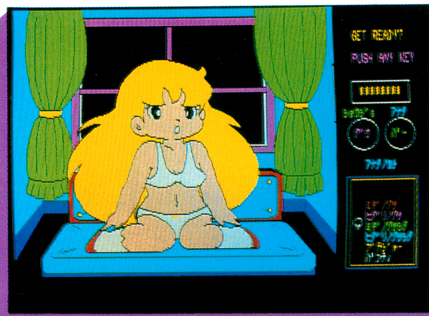
ジャンケンだから、答えはとーぜんなくて、7回続けて奇跡かまぐれを祈るしかないではないか（コンピューターってジャンケン強いのかなあ？）。

⑨カギ。⑩ナゲル。カメラ コワス。フィルム ヌク。タスケル。

★5号室 ← ★4号室



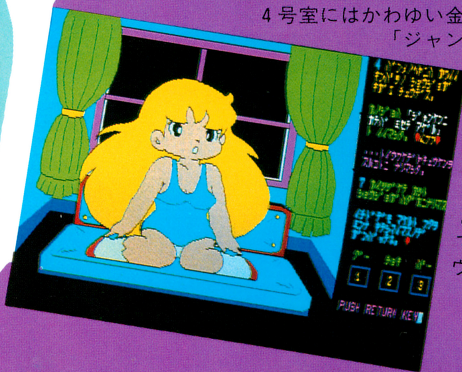
5号室は写真スタジオ、キミはカメラマンになってモデルの少女を激写、これはゲームじゃないからゆっくり楽しめるゾ！



4号室にはかわゆい金髪の少女が着替え中、「ジャンケンに勝てば見せてあげる」というわけで…

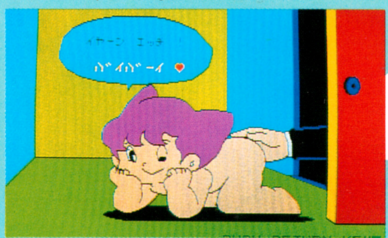
ハイ、いいよ、もっと笑って、パチッ

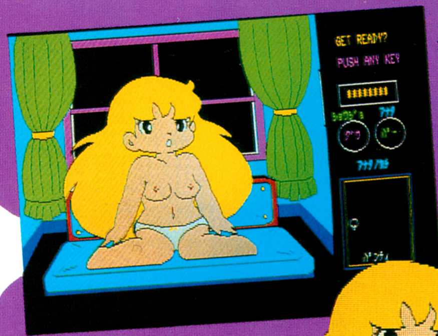




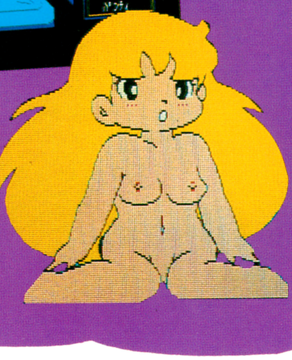
キミが1度でも負けると少女は服をみんな着てしまう、ウーン、ズルイ

オツカレサマでした





7回続けて勝つと少女は裸になるけど、ここまでくるのも、タイヘン!!



もう1回勝つとニャンニャンできる、といいのにナァ

入力方法は、グーが1、チョキが2、パーが3の数字で、画面に、アウト、セーフ、ヨヨイノ、ヨイ、と4回表示され、最後のヨイのときにタイミングをあわせて、数字を入力する。

タイミングがズレてしまったら、もう1度、アウト、セーフ…とやり直すのだ。

さて、いよいよお待ちかね、待望の**5号室**は……。

「よくここまで来ましたね。アンタはエライ！」と、まずねぎらってくれる。これで4号室でのジャンケンを通りぬけた苦労（!?）も報われるね。

5号室は、なんと実はゲームではないのだ！ここは写真のスタジオで、あなたは今度はカメラマンになって、美少女モデルの写真を撮りまくれるのだ。

マンガのように吹き出しが出て、彼女がいろいろオシャベリしながら、服を脱ぎ、ポーズをとってくれる。

シャッターはリターンキーで、ポーズのかわるごとに、好きなときに押せばいいのだ。気にいったポーズのときは、ズーッと見つめていても、彼女は文句も言わないヨ、ここまで来るのに難関を突破してきたのだから。

この最終ステージがゲームではないというのは、人によって評価の分かれるところだろうが、なかなかユニークなアイデアではあるまいか。

このロリータシンドロームは、美少女たちのグラフィックが、かなり良くできているので、なかなか次の面に進めなくても、つい、やってしまう。

それは、ジャンケンやナイフ投げなど、コマンド入力のしやすさにあると思う。

だが、前にも言ったように、考えてみれば答えがただ1つ、というタイプのゲームとは違い、やるたびに楽しめるのは、ゲームの大切な要素だと思わないかい？

それはアクションゲームやパズルゲームでもそうだし、パソコンゲーム以外のゲームだって同じことが言えるのではないかナ…。

さて、あなたは何回トライしたら、5号室まで行くことができるだろうか？

★本文中の○の中の数字はロリータシンドロームの正解コマンドです。P26からの正解コマンドを見てね！
♥ロリータたちと遊んだあなた、次はP46 ロリータ野球拳へ進んでね!!

女子寮パニック

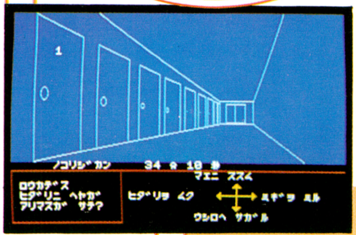
憧れの女子寮に忍びこめる

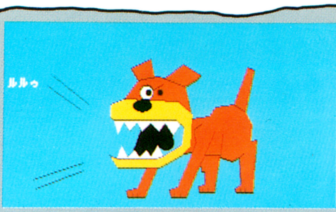
発売	ENIX
機種	FM-7、8 PC-8801
価格	¥3,800(テープ)

興奮度	★★★★
中毒性	★★★
ストーリー	★★★★★
グラフィック	★★★
ワイセツ度	★★★
ユニーク度	★★★★★
お買得度	★★★
総合評価	★★★★

プレイングチャート

1F





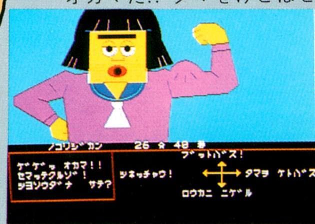
犬は何をしても一5分

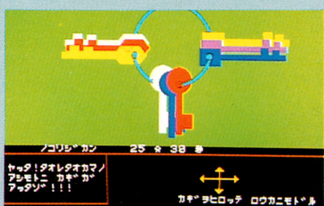
カギ穴をのぞく



ゲエッ

オカマだ!! タマをけとばせ





倒れたオカマの足元にカギが……

男の夢やロマンをかきたてるモノは、たくさんあるが、その1つに、セーラー服や女子寮がある。女子寮——禁断の花園、女の子がいっぱい……。

誰でも1度はその言葉の響きに、憧れを持つのではないだろうか？

女の子だけの城、生活空間、女子寮の中はどんなふうになっているのだろう。ミッキーマウスのヌイグルミや小さな鉢植えがあり…この女子寮パニックは、そんな男の心をくすぐるアドベンチャーゲームだ。

わたしロムちゃん
早くわたしをたすけに来て



ストーリー

女子寮潜入!! ロムちゃんを助け出せ!!

心優しい学校NO・1のアイドル、**ロムちゃん**は、ラブレターをあげた男の子全員と順番にデートしてくれる。

そして今日は僕の番。憧れのロムちゃんと公園で待合せていると、学校の女子寮の**ガードマン**に見つかってしまった。

僕の学校は、厳しい規則で有名。デートなどもってのほかなのだ。

ガードマンに連れ帰されたロムちゃんは、どんな罰を受けるのだろう……

次の日からロムちゃんは欠席している。噂では、**女子寮**の一室に**監禁**され、見張りまでついて反省させられているという。

彼女の身が心配でたまらない僕は、かくして女子寮に忍びこみ、ロムちゃんを助け出す決心を固めた!!

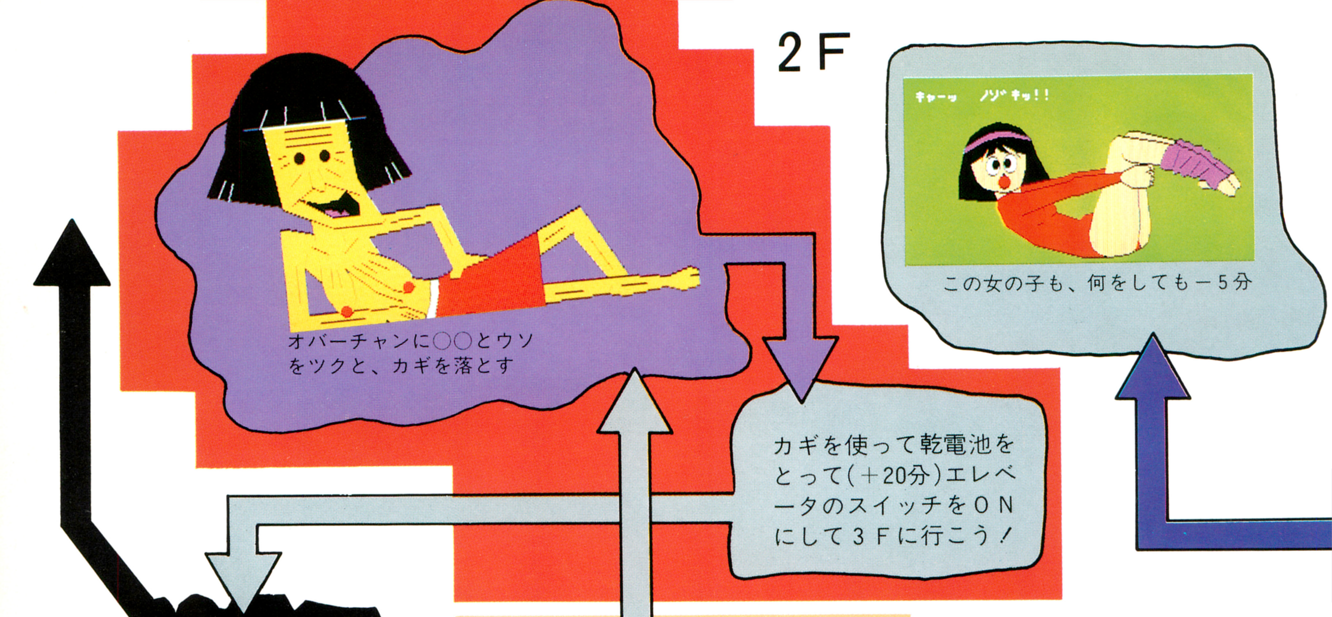
女子寮は5階建てで、各階には10号室まであり、ロムちゃんがどこの部屋に閉じ込められているかわからない。果して、僕のロムちゃん救出作戦は成功するだろうか。

遊びかた

乾電池がなくなる早くカギを見つけなければ

タイトル画面に続いて、女子寮の全景

★ロリータシンドローム・3号室正解コマンド ①ジャンケンヲセヨ(コマンド1)、フクヲヌゲ(コマンド2)。



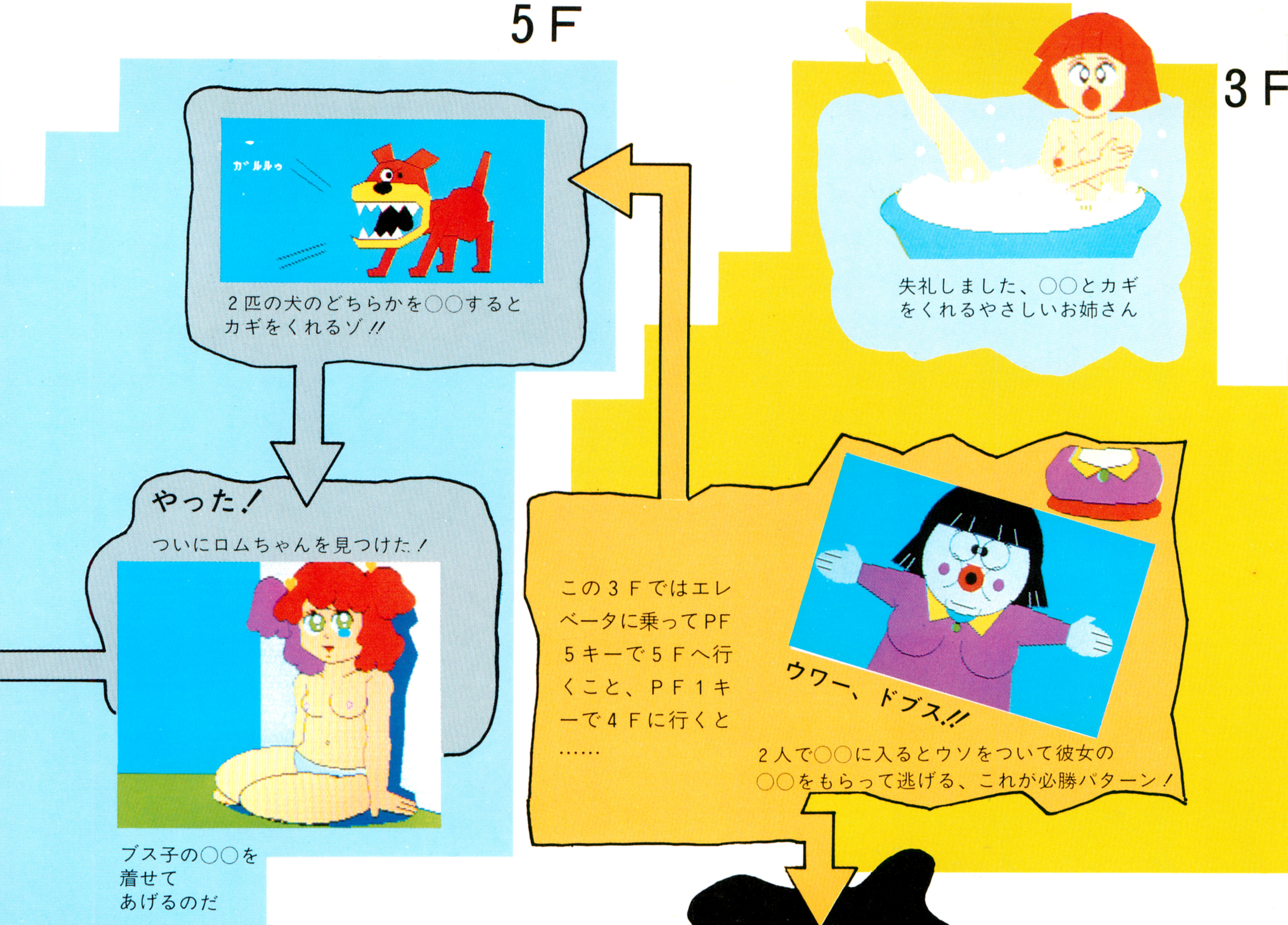




が表示される。その下はメッセージ画面で、ここにメッセージやコマンドが表示される。
　コマンドの入力は、カーソルキーの←、↑、→、↓で、どのシーンでも4つの答えの中から、1つを選んで入力する。
　英語やカタカナでの入力ではないので、アドベンチャーゲームになじみのない人でも、すぐにゲームに入ることができる。操作がカンタンなのだ。
たとえば女子寮内の廊下では、
「←　左を向く
↑　前に進む
→　右を見る
↓　後へ下がる」
というようになっているのだ。
　また、このゲームでは「僕」は**懐中電灯**を持って忍びこむのだが、**電池は30分**(FM版。PC版は40分)しか持たない。女子寮のどこかの部屋で代わりの乾電池が見つからなければ、そこで救出作戦は失敗・ゲームオーバーとなってしまう。
　女子寮の全景の見える初めのシーンでは、必ず左右を見てから道路を渡ろう。いきなり歩き出すと、自動車にひかれてしまうことがあるから。

　女子寮の入口や各室のドアの前では、必ず**カギ穴**から中をのぞこう。ガードマンがいればそのシルエットが見えるから、その部屋はとーぜん、無視して次の部屋へと進む。
　女子寮に住む女の子やロムちゃんならば、女の子の後姿がカギ穴からのぞける。
　ロムちゃんはどこの階にいるかわからず、電池も代わりを見つけねばならない。それに、上の階へ行くエレベーターの電源も切られているので、そのスイッチもオンにしなくてはならない。
　エレベーターは故障していてすぐ上の階へしか上がれないので、各階ごとにスイッチを入れてやらなければならない。
　さらに、電池もエレベーターのスイッチのある部屋もカギがかかっている。この各階のカギは、それぞれの階の誰か1人が持っている。
　こんなわけで、どーしても1室ごとに探して歩かないわけにはいかない(実はロムちゃんはいつでも5階に閉じ込められているのだが、ズルは絶対できないようになっているのだ。また、各階の住人たちは毎回、部屋の配置が違うので、1階の1号室はいつもこの人、と決まっているわけではないので、部屋をとばして探すことは、やっぱりできないのだ)。
　1～3階まではガードマンは1人ずつ、どこかの部屋にいる。
　1階でカギを持っているのは**オカマ**で、彼女(**!?**)に○○①をすると、カギを落とすので、それを拾って逃げる。オカマでもカギ穴からのぞいたときには、女の

②A液。アソコ。



子のシルエットなのだ。

もう1人、レオタードでエアロビクスしている女の子がいるけれど、この子は何をしても騒がれてしまい、-5分、電池の時間をひかれる。

そう、妨害者というわけではないけれど、見つかると時間を-5分ずつひかれる人がいるのです。カギ穴からは、全部同じ女の子の絵なので、部屋の中へ入るまでは、誰だかわからない。

犬のいる部屋もあって、これもカギ穴をのぞいただけではわからない。

また、ヒントのメモのある部屋では、その階で使うカギのナンバーを教えてくれる。

カギはいつでも9コ1束で、電池やエレベーターのスイッチのある部屋の前で、いちいち9コを順番に試していては、時間がすぐになくなってしまう。

この**カギ**の**メモ**さえあれば、3つのカギのどれかで必ず開けることができるのだ。カギのナンバーのメモ、カギ、それらを使って電池を入手し、エレベーターのスイッチを入れたら、2階へと急ごう。時間がないのだ!!

2階でカギを持っているのは、オバーチャン。○○②とウソをつくと、カギを落としてくれるので、拾って逃げる。

ほかに、トイレに入っている女の子がいて、この子は何をしてもダメ。-5分ひかれてしまう。カギ穴をのぞくと、向こうからものぞいている部屋がある。これ

マンションめぐりは勘とテクニックで!!

この**女子寮パニック**のように、マンションなどの建物内を一部屋ずつ何かを探して歩き回る、というのはパソコンゲームの一つのパターンだ。

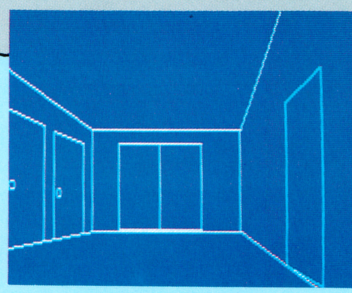
この本の中で紹介しているゲームの中でも、**団地妻の誘惑**、**慶子ちゃんの秘密**のパート2、**隣りのお姉さん**、そしてこの女子寮パニックと、アドベンチャーゲーム、アクションゲームのジャンルを問わず定着している。

そして、こうした建物の一部屋一部屋を探すタイプでは、必ず何かの制約が決められている。

この女子寮パニックのように、**時間**だったり、慶子ちゃんの秘密のように**体力**だったり、あるいは団地妻の誘惑のように、その両方だったりと、さまざまな形での制限だ。

そして、この制限時間や体力（つまり、ある種の条件）の増減をいかに上手にコントロールできるかで、ゲームが進められるかどうかが決まってくる。

運もあるだろうが、だいたいはあなたの**勘とテクニック**（ゲーム歴!?）にかかっているのだ。ゲームデザイナーはいろいろな工夫をこらして、さまざまなバリエーションを作るけれど、プレイヤーが全然遊べないほど難しく、厳しい条件を設定するわけがない。だから、なかなかゲームが進まない人は、シビアに言うと、そのゲームの遊び方がイマイチ飲みこめていないのだ。うまく進まないキミ、アキラめないでグヮンバレ!!



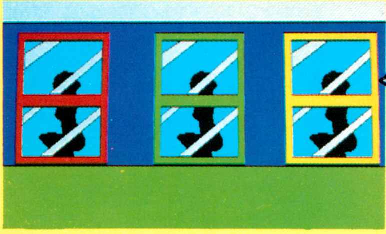
ロムちゃんを助けた部屋の
前にドアが現われた！
このエレベータで屋上へ



屋上から脱出！ボクの家へ



家にはボクとロムちゃんだけ、体が冷えてオフロに入るロムちゃんがかわゆい!!



○色のドア、これっきゃない

もうすべて
あなたのものよ、スキにして……



ロ、ロムちゃん！ほんとうにいいの、ゴックン！

も5分ひかれてしまう。

1階と同じ要領で電池、エレベーターをスイッチ・オンしたら、3階へ。

3階ではオフロに入っている女の子がカギを持っている。○○③するとくれる。この階では**おデブ**の**ブス子**と○○④とウソをついて、彼女の服をもらって逃げる。服がないと、ロムちゃんを見つけたときに、困ることになるから…。この階でもカギ穴から目でのぞかれるゾ!!

この3階では、エレベーターに乗ったときに、どのキーを押すかで4階をとばして直接5階へ行くか、3階から素直に4階へ行くかがわかれる大切なポイント。

1・2階はエレベーターに乗ると、中に「PF1キーで1つ上の階へ行ける」というメモがあった。この3階では、PF1で4階へ、PF5で5階へ行けるのだ。

順番に4階から見るか、それとも4階をとばして5階へ行くかの決断をせまられるわけだ。ここは迷わず5階へ上がる。4階はガードマンだらけだ。

5階では2匹の犬のどちらかが、カギを持っていて、頭をなでるとくれる。

5階もガードマンだらけだが、何回か繰返しカギ穴をのぞくこと。ロムちゃんを見張っているガードマンがカギ穴から見え、ロムちゃんが見えないこともあるからだ。何回も各室を見て回れば、必ずロムちゃんは見つかる。

裸で閉じこめられているロムちゃんを見つけたら、ブス子の服を着せて廊下に出る。ここで、**右の壁**を必ず見ること！今まで見えなかったXのドアが見つかるはずだ。このドアのエレベーターで屋上へ逃げる。そこには幸いにもヘリコプターがあるのだ。これでロムちゃんと僕の家へと脱出するのだ。

あなたの家族は全員、出かけていて、今はロムちゃんと2人きり！裸で閉じこめられていて、体が冷えたロムちゃんが、お風呂に入ったら、迷わずドアを開けて中へ入る。

すると、なんと風呂の戸が赤、緑、黄と3つもある。このどれかにロムちゃんがいて、他の2つにはブス子とオバーチャンが追いかけてきているのだ。

ここは迷わず**黄色**の戸を開ける。これっきゃない!!

中ではロムちゃんが、あなたの来るのを静かに待っていてくれる……。

「あなたが来ると思って待ってたの……もう私はあなたのものよ、あなたの好きにして!!」

「ロ、ロムちゃん!?」

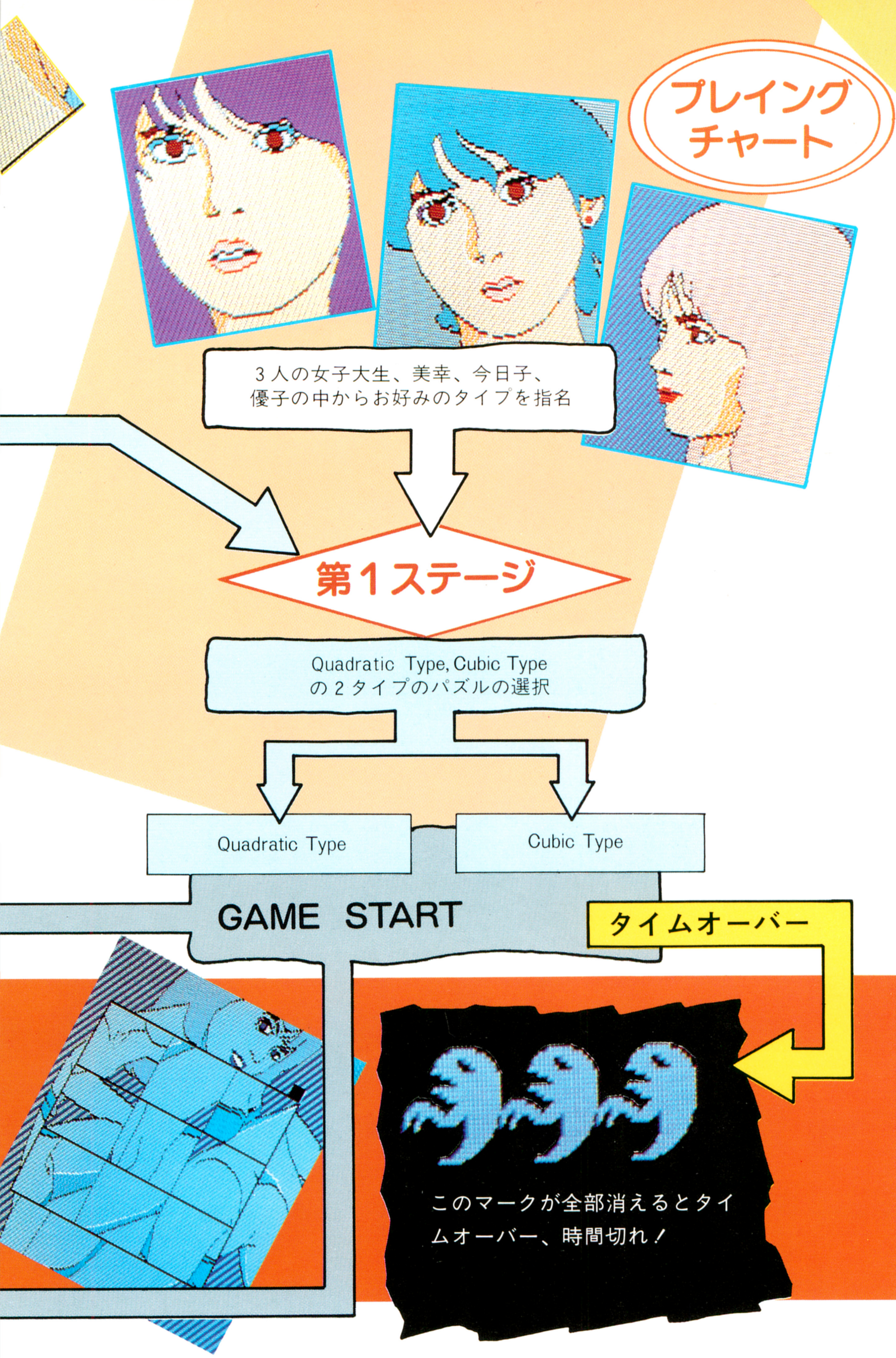
こうしてあなたは、憧れのロムちゃんと結ばれる。だが、ここまで来るのがとてもタイヘンだヨ。あなたもぜひ一度、この女子寮へ忍びこんで……。

♥ロムちゃんと結ばれたあなた、次はP18へ進んでちょ!!

PUZZLE

女子大生プライベート

グラフィックはピカイチ



発売 日本ファルコム

機種 FM-7、PC-8801、9801他

価格 ¥4,200(テープ)、¥6,200(ディスク)

興奮度	★★★★
中毒性	★★★★
ストーリー	——
グラフィック	★★★★★
ワイセツ度	★★★
ユニーク度	★★★★
お買得度	★★★★
総合評価	★★★★

アドベンチャーの謎解きで徹夜も楽しいし、アクションで反射神経を鍛えるのもいい。彼女の美しい姿態を想像し、指折り数えて口説き文句を探すのもウレシイものだ。

でも、たまにはピュアな知性を養うためにどうだろう？　パズルを解いて美女に会うというのは……。

何だ、絵あわせか、などと軽く考えてはいけない。ルービックキューブのあのブームを、「倉庫番」のあのユニークなオモシロさを思い出してくれ。

やり始めたら、きっと夢中になるから。

●遊びかた●　三人の美人女子大生、美幸、優子、今日子はそれぞれ**第1ステージ**、**第2ステージ**、**第3ステージ**と3ポーズの絵が用意されている。

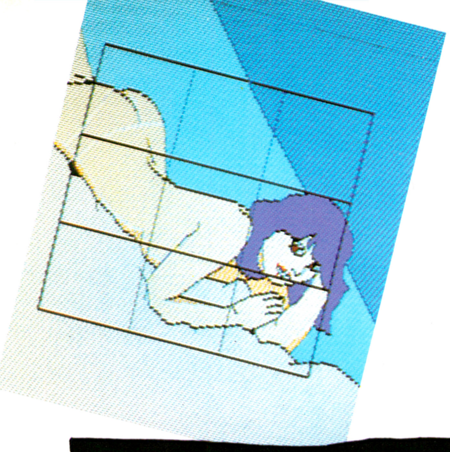
つまり、このゲームには**9枚の絵**（パネル）が用意されているのだ。第1、第2ステージは**9面のパネル**、第3ステージは**16面のパネル**となっている。

プレイヤーは初めに、3人の中から1人を指名し、第1ステージから始める。

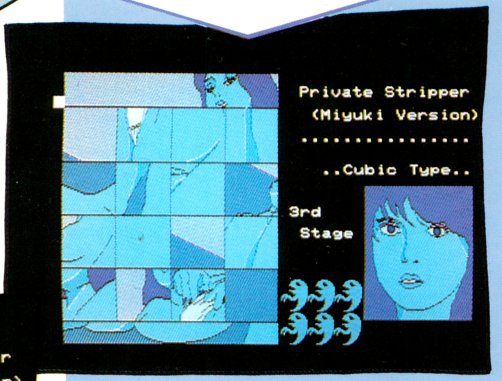
第1ステージの初めで、**2タイプのパズル**のどちらを選択するかを聞いてくる。

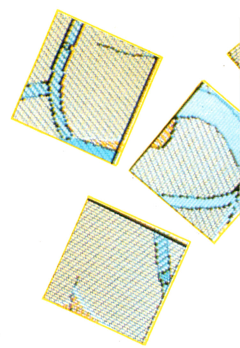
2タイプのパズルとは、

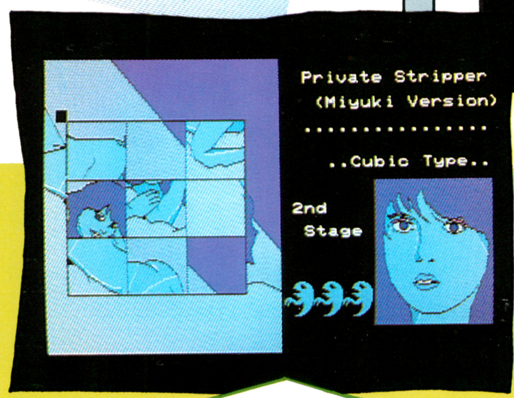
① **Quadratic Type**　このタイプは、第1ステージは3×3のマスに8枚のパネルと、**1つの空白**が配置される。この空白を利用して、空白に隣り合っている上下左右にいずれかのパネル1枚だけを、1回移動させて、画面を完成させていく。↖



第3ステージ

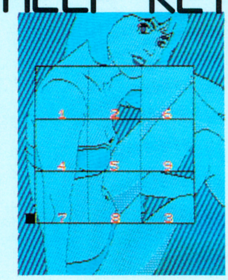




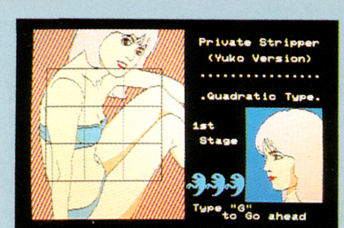


第2ステージ

HELP KEY



どうしてもわからないときは、HELP KEYで各ピースのナンバーが見られる



第1ステージ完成

↗要するに、オモチャ屋さんでときどき見かけるプラスチックの薄いケースに、9コのピースの入った数字あわせのパズルと同じ要領で、画面を完成させる。

② **Cubic Type**　同じく第1ステージを例にとると、写真のようにパネルが配置される。Quadratic Typeと違う点は空白のないこと。

このタイプは**ルービックキューヴ**の1面を考えるとわかりやすいだろう。パネルの移動も、ルービックキューヴと同じように動かす。つまり、**タテ1列**、**ヨコ1列**の単位で3パネルまとめて動かすのだ。

この2タイプのどちらかを選択すると、ゲーム・スタート。

各ステージには制限時間があり、第1ステージは**15分**、第2ステージは**20分**、第3ステージは**30分**となっている。

画面右下の**お化けのマーク**は、制限時間を表わすもので、5分ごとに1コずつ消えていく。

この制限時間内に、どーしても解けないとか、ほんの少し中座したいと言う人のために、**ヘルプ・キー**のモードがある。

ヘルプ・キーを押すと、各パネルの**本来の位置**が**数字**で表示され、時間のカウントが止まる。ただし、ヘルプ・キーのモード中は、パネルを動かすこともできないので、ズルはできません。

このヘルプ・キーは、各ステージとも**1回**しか使うことができない。

パネルが完成するとQuadratic Typeは、空白部分が自動的に埋まって、9枚のパネルがそろい、ゲームスタートからずっとモノトーンだった色調が、本来の色調にもどる。

第1ステージが完成すると、第2ステージに移り、ここでも、パズルのタイプを選ぶことができるようになっている。

グラフィックも、ピンナップのような良いできだし、操作性も悪くない。細かいところまでよくできたパズルゲームになっているゾ。



♥美幸、今日子、優子とデートできたあなた、次はP44へ進んでちょ!!

LOLITA

ロリータII 下校チェイス

下校途中のセーラー服を…



発売　PSK

機種　FM-7、8
PC-8801
PC-8801mkII

価格　¥7,000(ディスク)

興奮度	★★★★
中毒性	★★★
ストーリー	★★★★
グラフィック	★★★★
ワイセツ度	★★★
ユニーク度	★★★★★
お買得度	★★★
総合評価	★★★

「ロリータ野球拳」のパートIIとも言うべき、この「ロリータII」は、サブタイトルの「下校チェイス」からもわかるとうり、下校途中のセーラー服の美少女を襲おうというもので、野球拳から一転してハードなストーリーになった。

●ストーリー●　「ロリータ野球拳」で美少女たちの可憐さを改めて知ったあなたは、ロリコン道の真髄を極める意欲に燃えて、下校時の街へ飛び出した。

市街は**東西28区画、南北28区画**と、とても広く、美少女たちを探すことから始めねばならない。

おまけに街にはパトロール中の**警官**がアチコチにいる。果して彼らに捕まることなく、あなたは何人の美少女を襲うことができるだろうか!?

●遊びかた●　このロリータIIは**テキスト画面とグラフィック画面**の2つに分かれている。**美少女たち**を探して街を移動するのは、文字だけしか表示されないテキスト画面で、彼女たちを**襲う**ときのみグラフィック画面となる。タイトル画面の後に、**LOOK**をかけると、

「北に壁があります。
南に正体不明の物があります。
東に道があります。
西に道があります。
何かあります。」

と文字だけが表示され、COMMAND?：と聞いてくる。

美少女たちを見つけ、捕えて襲うまでは、ズーッとこれが続く。なかなか美少女を見つけられなかったり、捕えても、うまく襲えないと、延々と文字だけで期待の絵（グラフィック画面）が出てこないわけだ。

コマンドの入力は**英語**で、移動コマンドは東西南北の頭文字、E、W、S、N。その他の動作は、行ないたい動詞を入力し**拾う**など対象物の必要なコマンドでは動詞を入力した後に、「ナニヲ=」と聞いてくるので名詞を入力する。

なにしろ東西、南北とも28区画と広いので、絶対に**マップ**が必要だ。マップを作りながらゲームを進めないと、永遠にテキスト画面の中からぬけ出すことができないんじゃないかと、不安にかられるばかりなのだ。

少女を見つけたら○○①、○○②で彼女を捕える。次に、街のまん中で襲えるわけはないから、**袋小路**を**探す**。ここ以外では絶対に襲えない。この袋小路の場所を知るためにも、マップは作っておかなくてはならない。

袋小路に少女を連れ込んで襲うと、彼女はとーぜん抵抗して暴れだす。ここで



ムムッ「ロリコン退散」とな、魔よけのお札みたい！



まだふくらみきっていない胸、少しずれたパンティ……

街のアチコチには警官がいて、少女をCATCHしているときに出会うと即、捕まってゲームオーバーだ



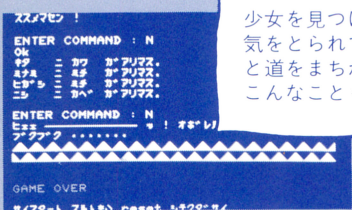
片手にカミソリ、片手に請求書しっかりした少女もたまにはいるのです

オ、オカアサ〜ン……

道には少女たちのクツや定期券が落ちていることもあり、少女たちを見つける手がかりになる



少女たちの声が遠くから聞こえてくるときもあり、これも手がかりになる



少女を見つけることに気をとられて、あせると道をまちがえて、こんなことも……

街のはずれの川に落ちて

ゲームオーバー！

先に拾っておいた○○③や○○④が役に立つ。これを使って、少女をおとなしくさせる⑤。

そして、○○⑥○○⑦と入力すると、襲われるグラフィック画面に変わって、ロリータたちが現われるのだ。

少女たちは、だいたい、いつも同じ場所にいるが、下校時刻の違いのため、初めは街にいない少女もいる。同じように、少女たちを襲うための道具や、少女たちを探す手がかりとなる物⑧なども、時間によってあったりなかったりする。

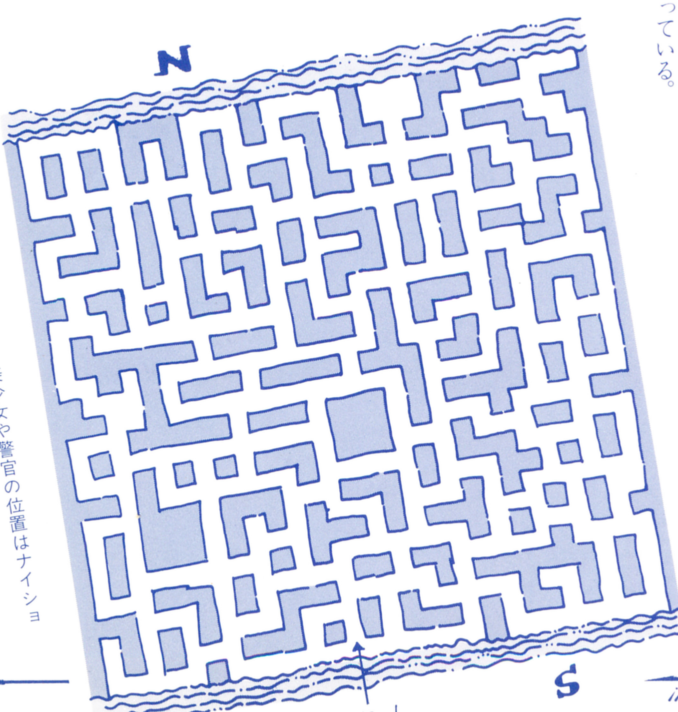
また、少女を襲う袋小路は、各自その場所が決まっている。

たとえば、Aの少女なら、Aの袋小路でなくてはだめなのだ。

注意しなくてはいけないのは、道で拾ったナイフで少女をおとなしくさせようとすると彼女を刺してしまい、警官に捕まってしまうことだ。少女を連れて警官の前を通ったりなんかすると、当然のことながら、ゲームオーバーなのだ。

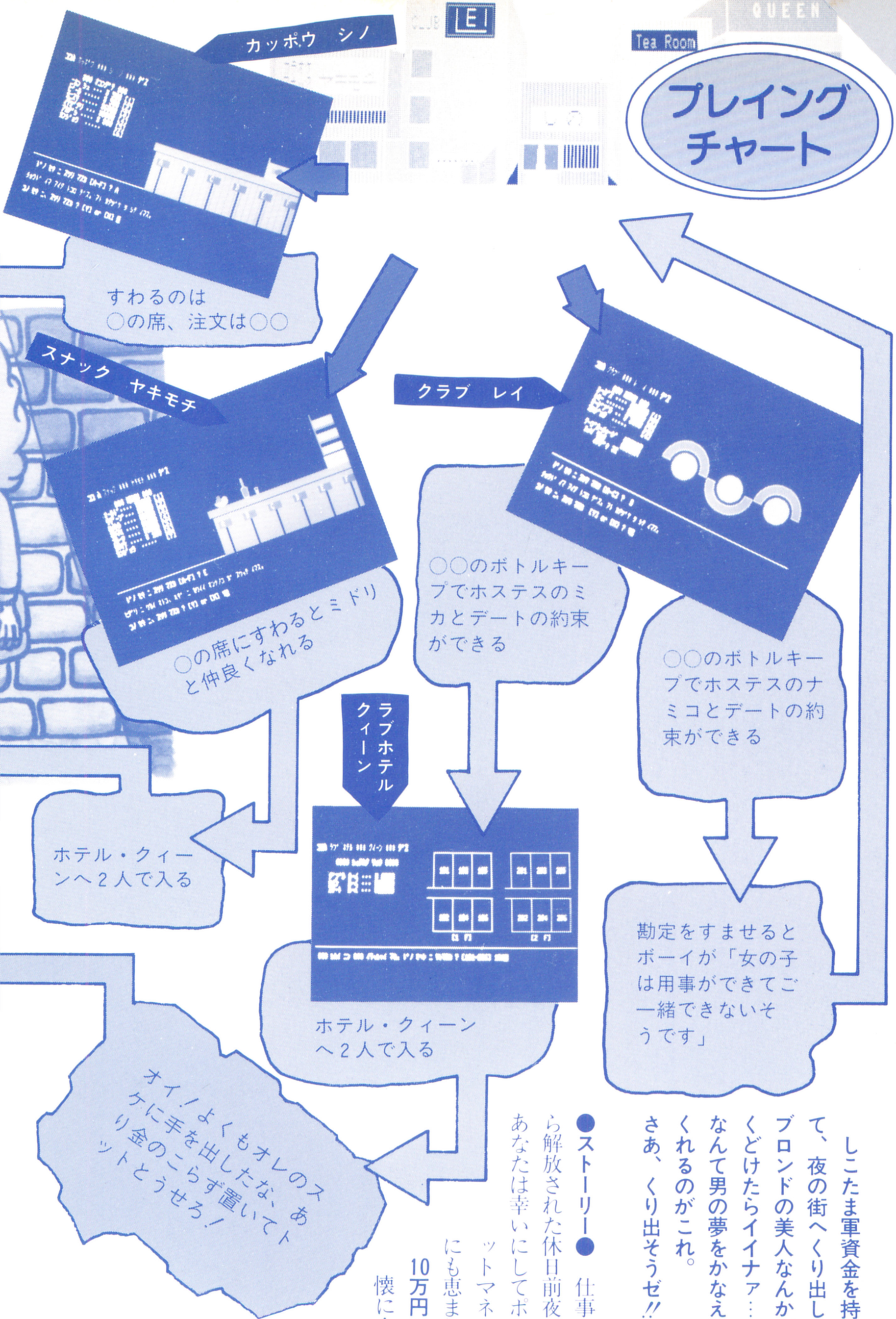
少女を探して夢中のあまり、ついキーを押し違えて川に落ちても、溺れてゲームオーバーだ!!

なんと！特別大公開の〝必勝マップ〟よ〜〜く研究するのですよ！



★ロリータIIの全マップ。ただし美少女や警官の位置はナイショ（袋とじを見てネ!!）

♥ロリータを探し疲れたあなた、P45へ進んでちょ!!



ナイトレッスン

ブロンド美人ナンパゲーム

発売	日本マイコン学院
機種	PC-8801、X1 FM-7、パソピア7
価格	¥3,600（テープ）

興奮度	★★★
中毒性	★★★
ストーリー	★★★★
グラフィック	★★★
ワイセツ度	★★★
ユニーク度	★★★★★
お買得度	★★★★
総合評価	★★★

しこたま軍資金を持って、夜の街へくり出し、ブロンドの美人なんかがくどけたらイイナァ……なんて男の夢をかなえてくれるのがこれ。さあ、くり出そうゼ!!

●ストーリー●　仕事から解放された休日前夜、あなたは幸いにしてポケットマネーにも恵まれ、**10万円**が懐に…。

そしてあなたはネオンの街へと繰り出した。**腕と勘**さえよければ、今夜は素晴しい美女との一夜があなたを待っている。

しかしタチの悪い女をナンパしてしまうと……。

●遊びかた●　ゲームは**パート1と2**とに別れており、パート1では夜の街のクラブやスナックで女の子をナンパし、ホテルへ行くまでを、パート2では美女をくどいて裸にするまでとなっている。

タイトル画面がそのまま、夜の街となって、**割烹・しの、スナック・やきもち、クラブ・レイ、喫茶・田園、ラブホテル・クィーン**が見える。この中のどこかに入って一夜の恋人を見つけ出すわけだ。

割烹・しのへ入ると店内が表示され、どの席に座るかを聞いてくる。空いている席を見つけて座る。ここは絶対○①の席、これっきゃない。次には注文を聞いてくるので、○○②を注文する。

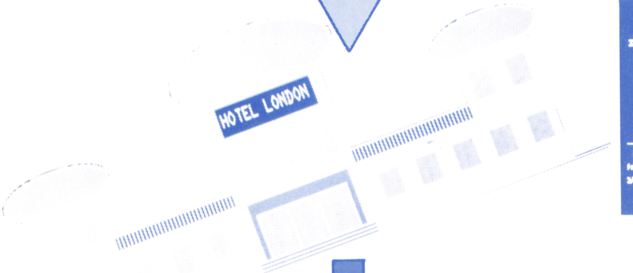
勘定をすませるとヤクザがからんできて、治療代と称して3万円を取られてしまう。クサっていると、通りがかりの**金髪美人**が上手な日本語で話しかけてきて、コーヒーをごちそうすることになる。

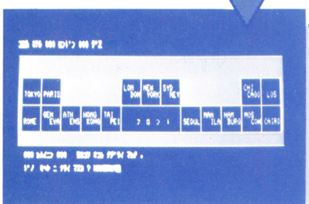
そこで喫茶・田園に…。ここは絶対○③の席に座り、コーヒーをごちそうしたら、即、彼女の気のかわらぬうちに、ラブホテル・クィーンへ。空いている部屋を探している間に、彼女の気のかわってしまうこともあるので、部屋は手早く探す。④

こんなふうに、このゲームでは**どの店**に入るか、**どの席**に座るか、**何を注文**し、**ホテル**の**部屋**はどこにするかで、展開が

★ロリータII（P32〜33）正解コマンド　①CATCH　②GIRL　③ROPE　④HAMMER　⑤USE ROPE（HAMMER）⑥RAPE　⑦GIRL　⑧PASSまたはSHOES

お客さま、おめでとうございます。あなたがたお2人は当ホテル開業以来、1万人めのお客さまで、別館のホテル・ロンドンに無料ご招待されることになりました

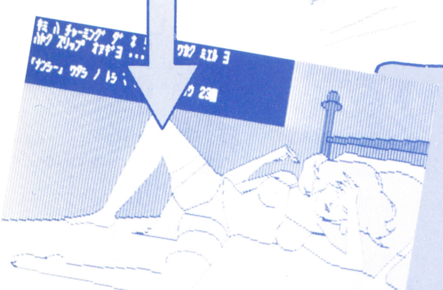




部屋は○○○号室、これっきゃない

これが金髪美人のナンシー、着てるものがイマイチ、ダサイけどネ





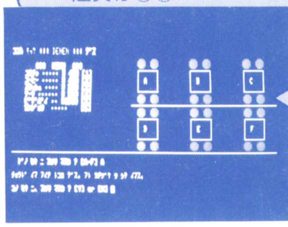
さすが白人、バストの形がいいナァ

ズーッと同じポーズできて、最後でポーズを変えるなんて…**ズルイ!!**



ホテル・クィーンへ2人で入る○○○号室にする

すわるのは○の席、注文は○○



キッサ DENEN

勘定をすませて出ると、ヤクザにからまれ、金をとられる

通りがかりの金髪美人に声をかけられる

先にお風呂に入ってて、私もすぐ入るから

アレッ、女が消えてしまった

アッ、サイフがない!

END

違ってくる。

また、運良くブロンド美女の**ナンシー**をナンパして、ホテル・クィーンから**ロンドン**へ移ってからも、どの部屋へ入るかで、彼女は怒ったり風邪で体調が悪くなったりで、途中で帰ってしまったりする。⑤

コマンドはいくつかの答えの中から**数字**を選んで入力するシーンと、**カタカナ**や**英語**で文句を考えて入力するシーンとの2通りがある。

ナンシー以外の美女の絵は出てこないけれど、店の空席やホテルでの空室を探しているときの答のメッセージがおもしろく、楽しめるゾ。

♥ナンシーをナンパしたあなた、次はP46・ペンキ屋コウちゃんへ進んでちょ!!

卍(まんじ)

レズの女に〝男〟を教える

プレイングチャート

○○を○○指でつまむ
「親指があいてますね」
とメッセージが出たら、
○指は「まるく○○をもむ」と……

ソコ イイワ！
アナタッテ トッテモ ジョウズ ♥♥♥





ネエチャント ウチ、フタリダケ ノコシテ
ミンナ シンデ シマエバ イイノニ……

妻に女の愛人が、彼女の名は光子、妻をとりもどすためにレズの光子に男の歓びを教えてやらなくてはならない

ブラジャーは「上に○○」こと「とる」ではダメ
ブラを上にずらしたら「○○を○でこする」と乳輪が色づいてくる

アウン..ヘン..ウン...

ウフーン...♥





初めに○の穴に○を入れたり○をもんでやる、それからフトンの中に手をのばす、いきなりフトンの中で始めてはダメ!!

END

すぐにブラジャーをとるとダメ、光子は目をさまし、女房に言いつけて「離婚ダ」とどなられてゲームオーバー

発売	CSK
機種	FM-7 PC-8801
価格	¥3,900(テープ)

興奮度	★★★★★
中毒性	★★★★
ストーリー	★★★★
グラフィック	★★
ワイセツ度	★★★★
ユニーク度	★★★
お買得度	★★★★
総合評価	★★★★

谷崎潤一郎原作の小説のゲームソフト化。何回か映画化もされていて、最近では樋口可南子・高瀬春奈主演で映画化された。画面数はそれほど多くないが、メッセージやコマンドが、思いっきりイヤラしいゾーッ!!

●ストーリー● 柿内剛の妻が**光子**という女と愛しあい、**レズ**になってしまった。光子は彼の家にころがりこみ、3人の奇妙な生活が始まる。

柿内は妻と光子とを別れさせるべく、光子に男性との**セックスの素晴しさ**を教えようと決心した……。

●遊びかた● あなたは柿内剛となって光子に男の○○の気持ちよさを教えるのだが、なぜか妻と光子との間に、あなたは寝ている。妻に気づかれないためには、**右手**しか使うことができない。

寝ている光子を右手だけを使って、夢心地のうちにコトをすませないと、光子は起きて騒ぎ出し、妻に見つかって**離婚**されてゲームオーバーとなってしまう。

コマンドの入力は、すべて**カタカナ**で**言葉**は**自分**で**考える**。メッセージがヒントやアドバイスを出してくれる。

1つの質問に答えは1つだけ、というものではなく、コマンドの入力のしかた(光子への攻め方)で少しずつ違った展開になる。また、同じ所を違う方法で攻めることもできる。

グラフィック画面はハデではないが、その分、メッセージやコマンドに幅があ

★ナイトレッスン(P34〜35)正解コマンド ①A ②4ーヒラメの活造り ③A ④105号室 ⑤ロンドンの部屋は〝HAMBURG〟。





り、様々な展開が楽しめる。

初めのうちは、寝ている光子の○①に○②を入れたりして、彼女を感じさせる。フトンの中へ手を伸ばし、ブラジャーの上から胸を○○③する。反応を見ながら、○○④する。○○⑤をこすると「**乳輪が色づいてきました**」なんていうメッセージが出る。行為の度ごとにメッセージ(反応)が返ってくるのだ。

もしも光子が目をさましたら、「○○」⑥と、**くどくど**と騒がれずにすむ。

○○⑦を、○○⑧指と○⑨でつまんだり、○⑩指で乳房を丸く揉んだり、実際と同じような手順でコマンドを考え、反応を見ながら入力するのがポイント。あまりヘタクソだと、光子は快感からさめてしまい、妻を起こされて終わってしまうのだ。

「そこ、いいわ。あなたってとても上手」と、夢中になってくると、メッセージが**下半身に移っては**…と教えてくれる。

下半身に移ったからといってアセッてはいけない。まずはパンティの上から、○○⑪をこする。次にパンティの中に○⑫を入れる。何をまさぐったらいいのかわからない人は、○○⑬と入力すると、光子のアレを**リンゴ**に見たてた図が表示される。

リンゴのそれぞれの名称は、カタカナの**頭文字**の入力でOKですよ。

とにかく、なんといっても指技がポイントになる。といっても、いきなり…というのはダメ。あくまでもソフトに優しく…（わかったかナ？）

光子の態勢が十分なら、メッセージがそのことを教えてくれるから、それまでは、テクニックを駆使するに限る。

「アァ、もう許して」と光子をよがらせるには、人差指と中指でⓀを○○⑭するなんていうテクニックも必要なのだ。

とどめは、パンティを○○⑮し、○⑯に指を○⑰本○○⑱する。これで光子は「早くきて！ すぐに欲しいの♡」となるのだ。

SEXテクニックを学びたい、まじめ人にお勧めのゲーム。これほどリアルにコマンドを入力するゲームは、ちょっと他には見あたらない。より具体的に女体を実感できるのだ。

みんなでワイワイやりながらプレイするよりも、夜中に一人でやる方が…。

♥光子に男を教えたあなた、次はP40へ進んでちょ!!
●ナンシーの口説き文句は ①I LOVE YOU. ②I NEED YOU. ③23 ④KOBE ⑤SWISS ⑥I WANT YOU.

ラブ♥パック
日本古来の48手のお勉強!!

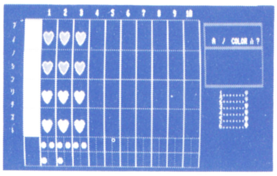
発売	ワールドシステム
機種	FM-7 PC-8801
価格	¥9,800（ディスク）

興奮度	★★★★★
中毒性	★★★
ストーリー	★★
グラフィック	★★★
ワイセツ度	★★★★★
ユニーク度	★★★
お買得度	★★
総合評価	★★★

プレイングチャート

見たい部屋の番号を（1〜48室）指定する

愛の心理テスト



画面左A〜D欄がそれぞれ、愛情度、性技度、精力度、興奮度を表わし、4色の♡が隠されている。6色の中から4色を選んで各欄に何色があるかを当てる。10回繰り返してやることができる。

心理テストの得点が高いと……



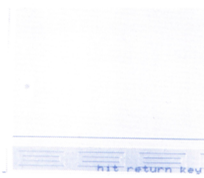
襖が全開して、48体位の番号とその体位名が出て、どんなカッコウか教えてくれる

心理テストの得点が低いと……

少ししか開かない



10回やっても4色全部当てられないと襖は開かない



俗に48手というけれど、その全部を知っている人はどれくらいいるだろうか？その形も名前も、だ。名前と言っても正常位とか立位なんて医学用語のようなものではなく、鏡茶臼とか松葉ちがいという昔からの味のあるネーミングの方でだ。このラブ♥パックは、そうした事を知りたい人、興味のある人にお勧めのソフト。じっくりお勉強してください。

●ストーリー● **48室**の各室に、それぞれ1組の男女が異なる体位で励んでいる。それを、**愛の心理テスト**を受けた後、高得点ならば、襖を全開して、その様子を見ることができる。得点が低い場合は、襖が途中で開かなくなるか、閉じたままなのだ。

襖を全開してすべてを見るためには、高い得点を出さねばならないというわけ。

●遊びかた● 愛の心理テストというのは、要するに**色あてクイズ**なのだ。

ゲームをスタートすると、まず何室を見たいかを聞いてくるので、自分の見たい部屋の番号を入力する。

次に、愛の心理テストの画面となる。画面左側のA、B、C、D、各欄に4色の♡が隠されている。Aは愛情度、Bは性技度、Cは精力度、Dは興奮度を表わしている。

色は青、赤、紫、緑、水色、黄と**6色**あり、この中から**4色**を選んで数字でA〜Dの各欄へ入力する。

あなたの入力した**色と場所が一致**したときには、1番下の欄に**赤丸**が表示され、色は4つの欄のどこかにあるが、場所が違っている場合には、**白丸**が表示される。

もし、入力した色がどの欄にもないときには、何も表示されない。プレイヤーは、この下欄の赤丸、白丸などを参考に4色を当てる。

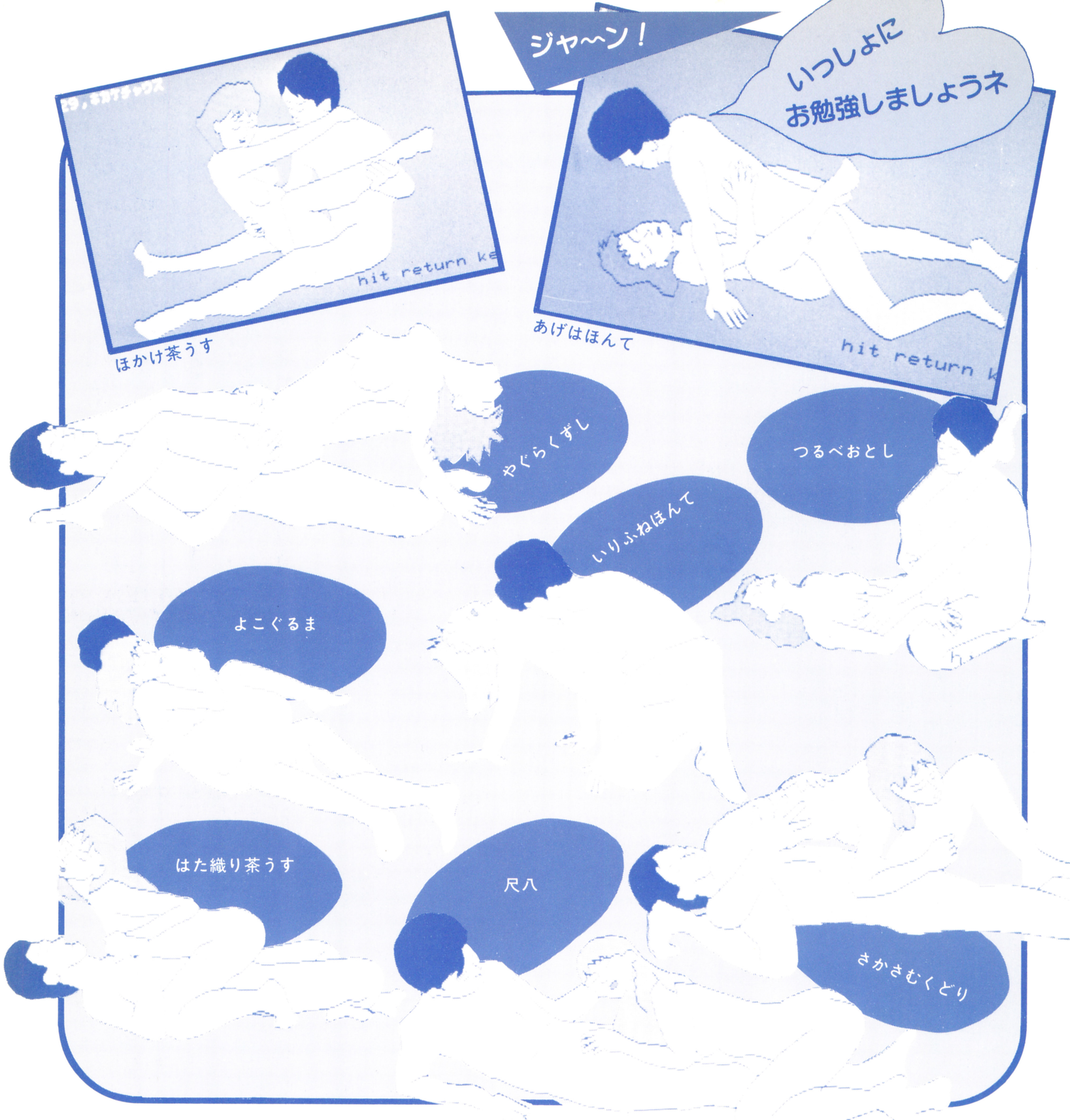
10回トライしてダメなら、また部屋を指定することから始めなければならない。10回のトライで早い回に赤丸を4つ並べると得点が高い。

愛の心理テストが終わると、次はいよいよお待ちかね、**ムフフフ**…の体位表示の画面となる。

先ほども言ったが、心理テストの成績が悪いと襖が途中までしか開かず、男女の頭だけ、あるいは脚だけしか見えないということになりかねない。

体位表示の画面では、体位名とその番号も表示されるが、体位番号と部屋番号

★卍（まんじ、P36〜37）正解コマンド ①ミミノアナ ②ユビ ③モム ④(ブラジャーを)ウエニズラス ⑤ニュウリン ⑥ステキ



とは、同じではない。たとえば18室は11番の**こぼれ松葉**、47室は7番の**燕返し**というようにだ。

また、愛の心理テストを始める前に指定できるのは、部屋の番号だけ。体位の番号や、体位名を指定することはできない。つまり、愛の心理テストをクリアーして各室の襖を全開しないかぎり、どんな体位が出てくるか、まったくわからないようになっているのだ。

体位名を指定できるようだと、その体位を知っている人はやる必要がないものね、実際の話。

愛の心理テストの色あては、それほど難しいモノではないので、そんなに苦労しなくても体位画面へと進められるはず。リアルタイムで時間の制限がある、というわけでもないので、よ〜く考えてから取り組めばいい。

色あてをもう少し詳しく話すと、6色の中から初めに選ぶ4色は、ランダムでよい。とりあえず4色を選び、一番下の欄に赤丸か白丸がいくつ出るかを確かめる。もしも2つ白丸があれば、いま選んだ4色のうちの2色が、とりあえず、場所は違っていても色は合っているということになる。

次の回では、1色だけを代えてみる。2色違うから、2色代えるというのでは、あとで混乱してしまうことがある。

たとえ下欄に赤丸があっても同じようにやるとグッドなのだ（色あてが早く終わる）。〝ウッソー！もう当たっちゃったワ！ヤダ〜〜〜〟なんてネ…。

温泉みみず芸者

秘術をつくすSEX勝負

発売	CSK
機種	FM-7、8 PC-8801
価格	¥3,900（テープ）

興奮度	★★★
中毒性	★★
ストーリー	★★★★
グラフィック	★★★
ワイセツ度	★★★
ユニーク度	★★★★
お買得度	★★★
総合評価	★★★

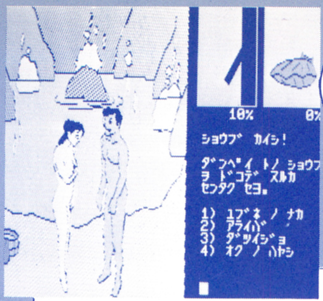
「温泉」といえばとーぜん「芸者」。芸者といえば三味線に踊り。でも、このゲームの温泉芸者は、もっと違う芸で勝負する。男と女の○○○で……。勝負というからには、プロレスではないけれど必殺技が必要だ。こんにゃく、ダッチワイフ、興奮剤など、あらゆるテクニック・秘術をつくすのだ！

●ストーリー● 温泉芸者の**多湖初江**は生来の男好き。男にだまされ、**借金返済**のために働いていた初江の前に、ある日**芸者引き抜きのプロ**、無限精流の性豪・**竿師段平**が現われる。

段平と一夜を共にした芸者は、彼の意のままに他の土地へ鞍替えしてしまうというスゴ腕に、町の役人衆は初江と段平を**勝負**させることにした。初江が勝てば**賞金**がもらえ、借金を返済することができる。

性技を駆使したセックス・ファイトが、始まる。

プレイングチャート



勝負前に露天風呂に入っていた初江の前に突然段平が現われ、ここで勝負を申しこまれた

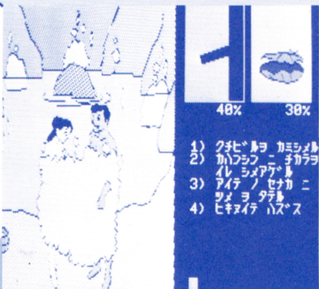
勝負の場所は「洗い場」か「湯舟」

場所を変えて「湯舟」で勝負再開、段平の激しい攻撃には「オケ」で頭から水をかける



脱衣所は修学旅行の学生に見つかりゲームオーバー!!

「○○」を使って「○○」で段平を攻める。段平の反撃には「口びるをかみしめる」で耐える



「下半身に力を入れてしめあげる」は逆効果でゲームオーバー!!

●遊びかた● プレイヤーは温泉芸者の多湖初江となって、芸者引き抜きのプロ、竿師段平とテクニックの限りをつくし、男と女の勝負をする。

コマンドの入力は、メッセージに対して自分で言葉を考えてカタカナで入力するか、またはいくつかの答えが表示された中から、その番号を数字で入力する。

勝負の判定は、画面右上にある興奮度のパーセントが100になった方が負け。これは、初江の方が**2枚貝**、段平は**黒棒**で表示され、2人の興奮度によって、%の数字だけではなく、貝の開き方や黒棒の角度が変化するようになっている。

洗い場での前哨戦では、段平を興奮させるため彼の一物を○○①とけなす。すると段平の興奮度を表わす黒棒が、少し上向きになる。

まず勝負の場所を選ぶ。**湯舟と洗い場**のどちらを選ぶかでその後の展開が少し違ってくる。

洗い場を選んだ場合、○○②を使って○○③をする。すると画面は、2人を泡で包みこむ。

ここで段平が攻めてくるので、それに耐えるには、「口唇をかみしめる」

このままでは不利なので、場所を変えることにして、湯舟の中と寝室とのどちらかを再び選ぶ。

たとえば、湯舟の中を選ぶと、段平がさっそく攻めてくる。

あなたは興奮をさますために、風呂場にある○○④を使って頭から水をかぶる。興奮をさましたところで、反撃のテクニックは○○⑤。段平は、このままでは負

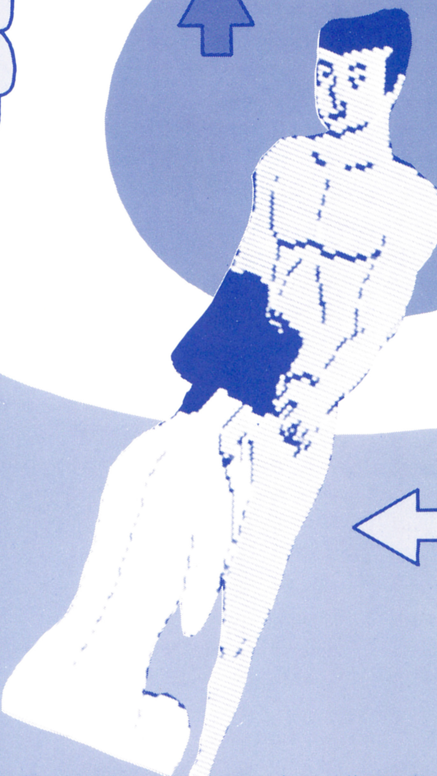
★温泉みみず芸者の正解コマンドはP42に。
♥段平に勝ったあなた、P22へ進んでちょ!!

再び場所を変え、
今度は座敷で再戦

座敷で段平の酒に興
奮剤を入れるには
「お座敷ストリップ」
これしかない！



薬の効いてきた段平は指で攻めてきた。初江の反撃は？

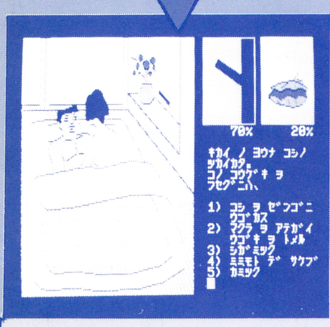


段平は初江をフトンの上に押し倒した。このままでは負けてしまう



自分の興奮をさますために初江の○○で段平の♤♤♤を愛撫する

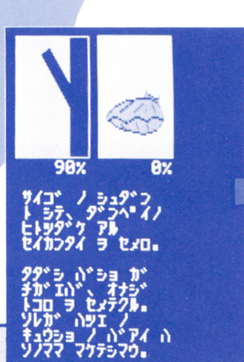
?



初江のテクニックに、段平は秘技！スクリュードライバーで応酬する。この攻撃を防ぐには「腰を前後に動かす」



段平の再度の反撃を防ぐには？
1)ダッチワイフ
2)電動フグ
3)コンニャク
4)睡眠薬



ヤッタ〜



けてしまうと考えたのか、もう少しのところで逃げられてしまう。

ここで再度、**寝室**へと場所を変えて勝負することになる。寝室では段平の飲んでいる酒に**興奮剤**を入れるため、○○⑥をする。興奮してきた段平は、初江を指で攻めたててくる。反撃のテクニックは○○ だ。初江の舌技に段平も思わず指を止めてしまった。

段平は負けじと初江を押し倒してくる。初江が○○⑧で段平の一物を愛撫すると、段平は秘技・スクリュードライバーで、初江を突き立てる。あなたは腰を前後に動かして反撃に転ずる。

続いて初江は○○⑨を自分のアソコの中に入れたり、○○⑩を使って段平を攻め続ける。最後のツメは、段平のただ1カ所だけある性感帯を攻めることだ。

しかし、その場所が違えば、段平は同じ所を逆に攻めてくる。もしそれが初江の急所なら、あなたは負けてしまう。その性感帯は……⑪

必殺のテクニックとして、泡踊りや尺八、ドジョウやコンニャク、電動フグやダッチワイフなどが出てくる。これらの使い方を、あなたは想像できる!?

道鏡

男の憧れ、巨根伝説の道鏡

発売	CSK
機種	FM-7, 8 PC-8801
価格	¥3,800(テープ)

興奮度	★★★★
中毒性	★★★
ストーリー	★★★
グラフィック	★★★
ワイセツ度	★★★
ユニーク度	★★★★
お買得度	★★★
総合評価	★★★

男のナニは大きければいいというもんじゃない、とは思っていても、ついつい気になるものだ。「英雄、色を好む」とも言うし。ましてナニの大きさを利用しての出世物語ときては、色と欲とのナントカではあるまいか。

この「道鏡」は、かの有名な巨根伝説の持ち主・道鏡が、その大きさを利用して出世する朝廷ポルノアドベンチャーだ。

●ストーリー● **巨根伝説**の持ち主・道鏡が、時の女帝・孝謙天皇の寵愛を受け、皇位につくまでをアドベンチャーゲーム化したものだ。

史実においては、道鏡は皇位につこうと画策するのだが、結局失敗に終わり、孝謙天皇没後には、一族もろとも地方に流される。このゲームでは、うまくいけば道鏡は皇位につき、歴史を変えることができる。

つまり、一種のシミュレートができるわけだ。

●遊びかた● あなたはこの**巨根**の持ち主道鏡となって孝謙天皇のノイローゼを治してやる。うまく治療できれば出世できて、皇位に一歩、近づくことができる。

ゲームは孝謙天皇が道鏡のもとへ、治療を受けにくるシーンからスタートする。

まず、女帝と2人きりになるために、○○①と女官を退かせる。女帝を安心させ、横にさせるためには、○○②をする。

次に女帝を**興奮**させるため、6種の**媚薬**の中の1つ、○○③を使う。媚薬はこれ以外はダメで、ウズを使うと女帝は気分が悪くなってゲームオーバーとなる!

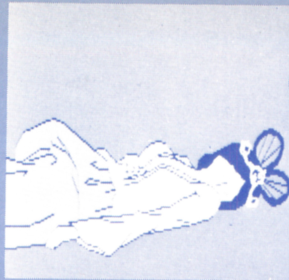
○○④を使うためには○○⑤がいる。やがて女帝は興奮しはじめ、道鏡のあなたは彼女にさわる口実を考える。これは○○⑥と入力する。

さわるところは○○○⑦のどこか1ヵ所でいい。まちがっても、お尻、おっぱい、局部などにさわってはいけない。「無礼者!」と女帝が怒り、ゲームオーバーになってしまう。

女帝が興奮してきたら、○○⑧と言って服を脱がせよう。そして自慢の巨根にさわらせるために、○○⑨とだます。女帝は「そちのは大きい。その力をわけておくれ」と言ってくるので○○⑩してやると、女帝はアニメ風に表情を変えて、よがってしまうのだ。この表情がなかなかだゾ。

道鏡はこうして孝謙天皇の寵愛を受け、法皇にまで出世した。そしていよいよ皇位につこうと宇佐八幡へその可否を問うため、使者・和気清麻呂を遣わした。

プレイングチャート



女帝のノイローゼの治療のため○○をすると横にならせる





香炉で媚薬をたき女帝を興奮させる 媚薬は8つの中から○○を選ぶ ウズを使うとゲームオーバー

○○と服を脱がせ、自慢の巨根を○○と言ってさわらせる

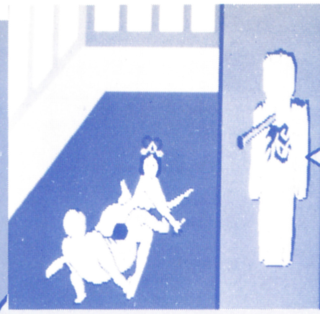
「そちの……そちのは大きい、その力をわけておくれ」と女帝がせがむのでわけてやると女帝は………

道鏡は女帝の寵愛をうけ766年ついに法皇となった

次に皇位につこうと宇佐八幡に可否を問うが否定される、それを知る和気清麻呂を呪い殺さなくてはならなくなった



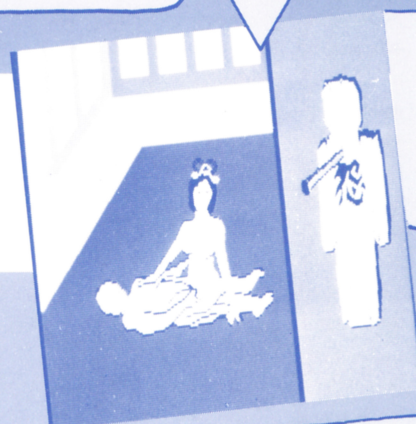






女帝に呼ばれたが、呪いの部屋に戻り、清麻呂を殺さなくてはならない

女帝を巨根の力で失神させ呪いの人形で清麻呂を殺す



女帝が気がつきかけたので念じるのを中断し、再び女帝を失神させる

清麻呂を呪い殺せるかどうか、つまり道鏡が皇位につけるかどうかは毎回ちがうのである

女帝の好きな体位と性感帯を見つけ、失神している間に清麻呂を呪う、10体位の中から選ぶ



山さん



相ナメ



鏡茶ウス

コマンドがちがうと恐怖の歴史クイズ!!

恐怖の歴史クイズ全問題を公開しちゃう。答はP46を見てね！

① 同一人物が2度、天皇になることを何と言うか？
② 道鏡の死んだ年は西暦何年？
③ 孝謙天皇が女帝になったのは西暦何年？
④ 道鏡の政敵・恵美押勝の反乱は西暦何年？
⑤ 称徳天皇が没したのは西暦何年？
⑥ 道鏡が太政大臣禅師となったのは西暦何年？
⑦ 称徳天皇が重祚したのは西暦何年？
⑧ 道鏡が法皇になったのは西暦何年？
⑨ 称徳天皇の没後、道鏡が流された所はどこ？
⑩ 道鏡の出身地はどこ？
⑪ 道鏡が力を発揮した頃の政治体制を何政治と言うか？
⑫ 47代淳仁天皇が流された所はどこか？

ところが宇佐八幡ではNO！の返事。このことを知る清麻呂を、何とか朝廷に行くまでに呪い殺さねばならない。

道鏡はアリバイ工作のため、女帝を巨根で失神させて、その間に彼を呪い殺す。

女帝には、○○⑩して○○⑪する。女帝は「そちも…」とせがんでくるので、女帝の好きな**体位**と**性感帯**を入力する。体位はマニュアルに10種紹介されていて、このうち3種はダミーで残りが正解。⑫

女帝は巨根の威力で**失神**してしまい、この間に清麻呂を呪い殺す。枕に隠してあった呪いの人形の心臓に、竹釘を打ちこみ、「死ね」と念じる。

女帝が気がつきかけたら、再び彼女を好きな体位と性感帯とで失神させ、清麻呂に念を送る。果して、清麻呂を呪い殺すことができるだろうか？

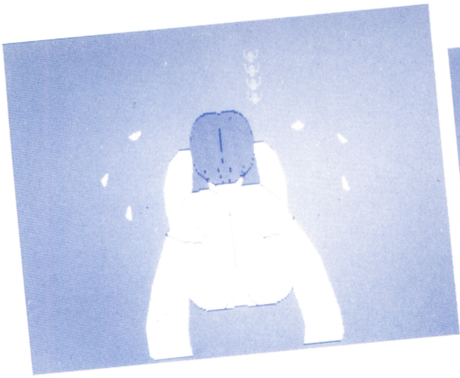
コマンドはカタカナ入力で、言葉は自分で考えねばならない。答をまちがえると、**恐怖の歴史クイズ**のモードになって、正解ならゲームにもどれるのがユニーク。

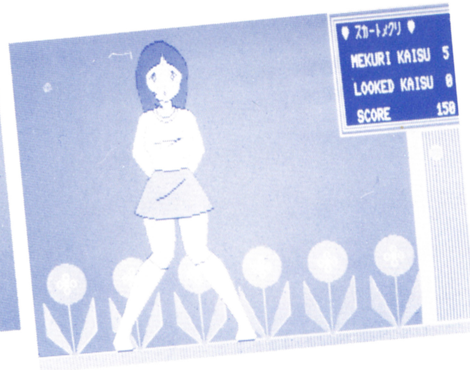
♥みごと皇位についたあなた、P36へ進んでちょ!!

⑥お座敷ストリップ ⑦ＲＡ ⑧オッパイ ⑨ドジョウ ⑩コンニャク ⑪乳首

聖子ちゃんパートII
うれしい、スカートめくり

発売	COSMIC SOFT
機種	PC-8801 PC-9801
価格	￥3,800（テープ）





幼稚園や小学校の頃に、たぶん男なら誰でも経験しているスカートめくり。

意地悪や憎くてやるのではなく、逆にその女の子がとってもかわいかったり、すごく好きだから、ついかまってしまうのだけれど、スカートめくりをしたために、その子に嫌われたことのある人もいるかもしれないネ。

だけど、困ったような女の子の顔や、スカートを押さえるしぐさが何とも言えずかわいくて、つい、やってしまう。

これはそんな楽しさのあるゲーム。巻末袋とじにプログラムリストが載っているゾ。自分で打ち込んで、遊んでみよう！

●ストーリー● 学校NO・1のかわい子ちゃん、聖子ちゃんはみんなのアイドル。僕もその一人なのだけれど、彼女の前ではつい、意地悪をしてしまう。

今日も僕は聖子ちゃんのスカートをめくってしまった。だって聖子ちゃんの怒ったような照れた顔と、スカートを押えるしぐさがとってもかわいいから。

●遊びかた● あなたは**右手と左手の片方ずつ**を使って、憧れのかわいい聖子ちゃんのスカートをめくる。

聖子ちゃんはスカートをめくられまいと、目をキョロキョロと動かしている。もしも聖子ちゃんに見つかったなら、アウト。**3回、聖子ちゃんに見つかると**ゲームオーバーとなる。

また、空から**火の玉**が降ってきて一回でもそれに当たると、ゲームオーバー。

聖子ちゃんの目にあなたの出した右手（または左手）が、見つからないように、そして降ってくる火の玉に両手が当たらないように、上手に聖子ちゃんのスカートをめくろう。

アクションゲームだが、リアルタイムではないので、時間を気にしてアセることはない。

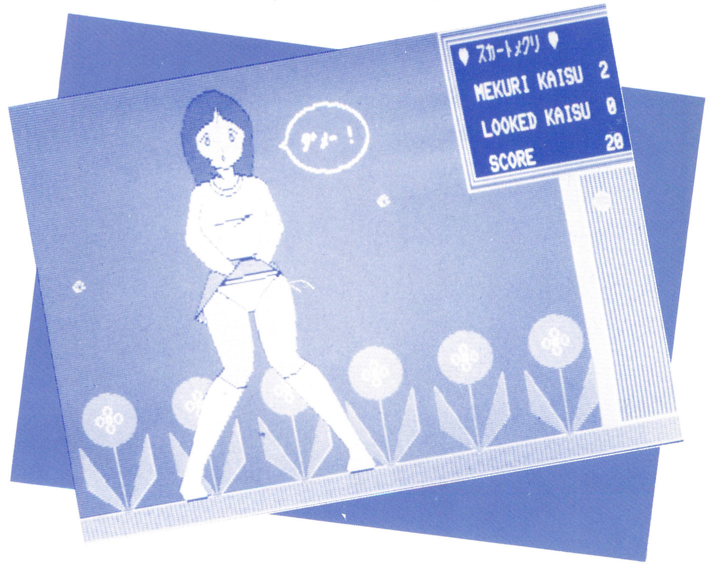
また、火の玉とは別に、**宝石**の現われるときがある。これを取ると、得点がプラスされるのだ。

スカートを5回めくるごとに、聖子ちゃんは恥ずかしさと緊張のあまり、座りこんで泣き出してしまう。

画面右上には、あなたがめくった「スカートのめくり回数」と、スカートをめくろうとして出したあなたの手を、聖子ちゃんが見た「LOOKED 回数」、そしてスコアーが表示される。キーの操作は、テンキーの2、4、6、8で、

2　左から手を出すとき
4　左手をもどす
6　右手をもどす
8　右から手を出すとき

になっている。



聖子ちゃんの困った顔と、スカートを押えるしぐさがとてもかわいらしい。

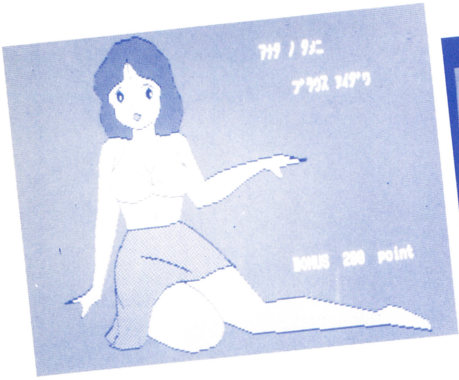
興奮度3　中毒性3　ストーリー3
グラフィック3　ワイセツ度2
ユニーク度3　お買得度3　総合評価3

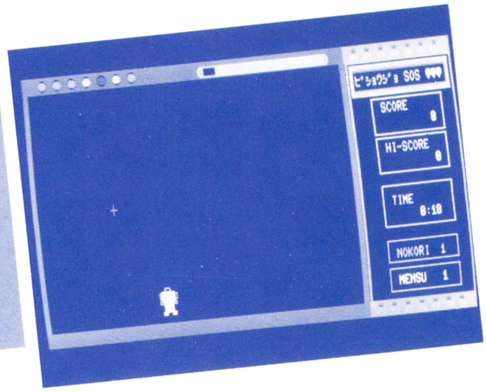
★道鏡（P42〜43）正解コマンド ①ブレイモノなど ②オハライなど ③ジャコウ ④コウロ ⑤ゴキトウ ⑥耳、首、背中、脚、手のどれか1つ ⑦クルシイ ⑧ホウリキ ⑨ワケル ⑩ネカセル ⑪ヌガス ♥次はP6へ!!

聖子ちゃんSOS

ロボットから聖子を守ろう

発売　COSMIC SOFT
機種　FM-7　PC-8801　PC-9801
価格　¥3,800（テープ）





こちらは聖子ちゃんシリーズの第1弾。顔はもちろん、服を身につけているときからは想像もできない聖子ちゃんの意外なボインと腰つきを、思う存分、ごらんください。

聖子ちゃんは、彼女を助けたあなただけのために、お礼として1枚ずつ、服を脱いでくれるゾ。

聖子ちゃんは、あなたの助けを待っている。美少女の期待に応えねば、男じゃないゾ!!

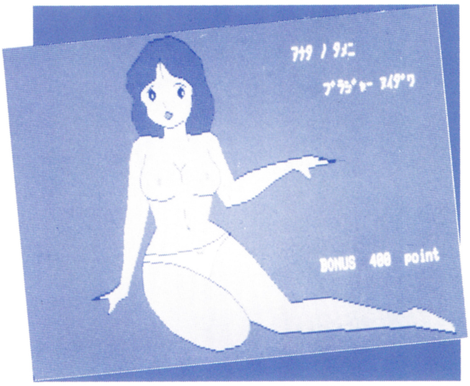
●ストーリー●　ここはロボットの支配する王国。あなたは、ロボットたちに洗脳されようとしている聖子ちゃんを救出するため、ロボットたちと戦わねばならないアクションゲーム。

早くロボットたちを破壊しなくては、聖子ちゃんが洗脳されてしまう。

敵のロボットたちは、**テレポート**して、あなたの追撃をかわそうとしている。手強いロボット王国の戦闘ロボットを相手に、あなたは無事、聖子ちゃんを救出できるか。

●遊びかた●　ゲーム画面はメインパネルかモニターのようになっていて、ここに、ロボット王国の戦闘ロボットが現われる。彼らはテレポートして、現われてはまた消える。

あなたはカーソルキー（←、↑、→、↓）で十字のスコープを動かし、**ロボットの胸**に照準を合わせて、スペースキーでビーム砲を撃つ。



1面をクリアーする時間は**3分間**で、この間にロボットを破壊しなくてはならない

ゲーム画面は全部で**5面**あり、1面クリアーするごとに、聖子ちゃんが現われて、服を1枚ずつ脱いでいく。

また、ロボットの数は1面クリアーするたびに増え、そのテレポート速度は5面クリアーするたびに、動きが速くなって、手強くなっていく。

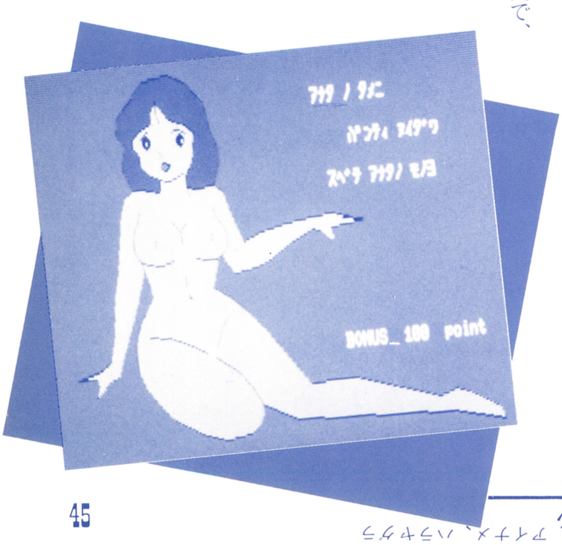
画面右側がデーターとスコアーのモードで、上から順番に、現在のスコアー、これまでのハイスコアー、タイム（3分間の制限時間）、ロボットの残りの台数、そして画面数の表示となっている。

ロボットをビームで破壊するとき、胸にターゲットを定めるのが難しい。狙いをあわせたと思ったら、すぐにワープして別の場所にテレポートしてしまう。

スコープの移動はグラフキーをカーソルキーと一緒に押せば加速できる。

また、スコープはたとえば上方へ画面の終わるまで移動すると、画面下から、左へ終わるまで移動すると右から、再び出てくる。これを上手に使えば、ロボットがテレポートしても、かなり速く追いかけられるはずだ。

興奮度4　中毒性3　ストーリー3
グラフィック4　ワイセツ度4
ユニーク度3　お買得度3　総合評価3

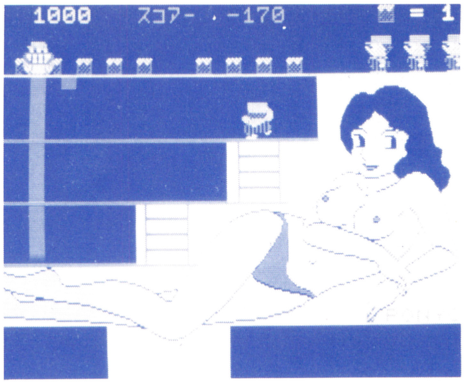


⑫**体位**：ホンドリ、ヤマサン、カガミチャウス、マツバチガイ、キヌカツギ、アイナメ、ハラヤグラ
性感帯：耳、首、胸、背中、脇、ヒザ、モモ、腹、チチ、鼻 ♥次はP34へ!!

ペンキ屋ユウちゃん

ペンキを塗る姿がカワイイ

発売	ポニカ
機種	PC-8001mkII PC-8801 同mkII
価格	¥4,000 (テープ)



ペンキ屋でアルバイトしているユウちゃんは、ドジばかりするので、とうとうガールフレンドの恭子ちゃんにあいそをつかされた。

そこで名誉挽回とばかりに、ユウちゃんは1人で看板を仕上げようとするが、**イジワルな親方**や**オジャマ犬**がジャマをする、アクションゲーム。

イジワル親方はペンキを流したり、ペンキ罐を看板の上から落としてくるし、オジャマ犬はペンキ罐を引っくり返しに来る。けれど看板を仕上げると、美女が服を脱いでいき、5枚全部の看板を仕上げると……。

ユウちゃんは3人いて、親方の落とすペンキ罐に当たったり、流されたペンキを止められないと、1人減ってしまう。また、オジャマ犬にペンキ罐を引っくり返されると、ペンキ罐は1つ減る。

スコアーは、1ヵ所塗るごとに10点プラスで、ペンキ罐をオジャマ犬に引っくり返されるとマイナス100点。

看板は、とにかく正確に、速く塗っていくこと。

下から塗っていく方が速く仕上げることができる。

ユウちゃんのペンキを塗る姿がカワイらしいゾ。グラフィックも高速なアクションゲームだ。

興奮度4
中毒性4
ストーリー3
グラフィック4
ワイセツ度4
ユニーク度4
お買得度4
総合評価4



ロリータ野球拳

ブラを脱ぐと頬染めて…

発売	PSK
機種	FM-7,8 PC-8801 同mkII
価格	¥4,000 (ディスク,テープ共)

あの「ALICE」「ロリータII・下校チエイス」の作者、パソコン・ロリータゲームフリークの間で大人気の武市大先生のデビュー作だゾ。

「なんだ、ただの野球拳か」と言うなかれ。パソコンゲームに野球拳や、ましてロリータ物が入ってきたときには、みんな、ビックリしたはずだヨ。

ロリータソフト、ロリコンソフトは、もう少しハードな絵と内容のアダルトソフトと同じく、まず**グラフィックが勝負**なのだ。



この「ロリータ野球拳」は、その点、少し古いソフトではあるけれど、とても細かいところまで神経がゆきとどいているのだ。

たとえばセーラー服はとーぜんとしても、彼女がだんだんジャンケンに負けて、ブラジャーを取ったあとの表情をよ～く見てほしい。

何と**恥じらいでホンノリと頬を染めているのだ!**

それに彼女のロング・ヘアのカールの巻き具合や、オトメチックなカーテン、スカートのヒダやブラジャーのデザインなど、よーく見ると、一味違うことがわかる。

こうした心づかいが、ロリコンソフトの真骨頂なのだ。

興奮度4
中毒性3
ストーリー3
グラフィック4
ワイセツ度4
ユニーク度3
お買得度3
総合評価3



★道鏡(P43)恐怖の歴史クイズ正解　①チョウソ　②772　③758　④764　⑤770　⑥765　⑦764　⑧766　⑨シモツケ　⑩カワチ　⑪ブッキョウ　⑫アワジシマ
♥ペンキ屋ユウちゃんの次はP42へ、ロリータ野球拳の次はP10へ進んでちょ!!

隣りのお姉さん
伝書鳩でお父さんを……

隣りのマンションに住む3人の美女のそれぞれの部屋へ遊びに行くのだが、何号室かはわからない。彼女たちのお父さんが会社から帰ってくるのを**公衆電話**で会社へ電話し、会社から**伝書鳩**を飛ばしてお父さんを再び会社へもどして、再び3人の部屋を探すというリアルタイムのアクションゲーム。マンションの住人には、ヤクザ、ボクサー、怪獣、お化けなどがいて、彼らに会うと、ノバされてしまう。**電話は5回**しかかけられない。

うまく3人の美女の誰かの部屋を見つけられると、彼女は横になってすでにあなたを待っている画面に切りかわる。カーソルキーで彼女たちの**性感帯**を探して、彼女たちが感じると服を1枚ずつ脱いでいく。全部脱がすことができたら、またマンションの画面になって、次の美女を探すことができる。



発売　ポニカ
機種　FM-7，PC-8801
価格　¥4,000（テープ）

興奮度3　中毒性4　ストーリー3　グラフィック3
ワイセツ度3　ユニーク度3　お買得度4
総合評価3

マリちゃん危機一髪
ダイナマイトに水責め！

あなたの彼女、美人女子高生のマリちゃんが、彼女にふられた男たちに狙われ、次々と危険な目に会う。

あなたが彼女を助けだすと、マリちゃんはお礼として1枚ずつ、服を脱いでいってくれる。

このゲームは**5つのゲーム**に分かれている。**第1ゲーム**は出刃包丁で襲われるマリちゃんを助けるため、出刃包丁で対抗する。**第2ゲーム**はマリちゃんが監禁され、感電死させられようとしている。**第3ゲーム**では、やはり監禁されているマリちゃんが、ダイナマイトで爆破されようとしている。**第4ゲーム**では水責めで、これも彼女が監禁されている。

これらのゲームはすべて、ジャンケンで敵をやっつけなくてはならない。

第5ゲームはマリちゃんの独演ショーで、きっとマリちゃんは一線を越えてくれるだろう。



発売　ENIX
機種　FM-7，PC-8801
　　　パソピア7
価格　¥3,000（テープ）

興奮度3　中毒性3　ストーリー4　グラフィック4
ワイセツ度3　ユニーク度4　お買得度3
総合評価3

ナイトライフ
マジメな御夫婦向けソフト

これはゲームではないが、パソコンのアダルトソフトの中には、こういうものもあるのだ。いわば**ユーティリティプログラム**の1種で、夫婦の夜の生活のためのソフトだ。

安全日の計算、今日の体位、レッツファック、体位デモンストレーションの5種のメニューを持っている。

安全日の計算は、奥さんがデーターを入力して、今日が安全日か危険日かを判断する。

今日の体位は、パソコンからの8つの質問の答え方で体位を決定し、体位を表示（線描画）。

レッツファックは何分かけて愛しあうかを入力すると、その時間を適当に配分して、今日の体位で決めた各体位を実際の時間だけ、表示する。このモードで体位データーを記録しておくことができる（10年分が可能）。

体位デモンストレーションは、このソフトの持っている35体位を順次表示し、過去のデーター参照はレッツファックで記録しておいたデーターを再現できる。



発売　光栄
機種　FM-7,8, X1
　　　PC-8801,8001
価格　¥4,500（テープ）
　　　¥7,800（ディスク）

おーい!かぐや姫
竹藪でかぐや姫とデート

今は昔。不気味な鳥の飛び交う竹藪の中にいるかぐや姫と逢瀬を重ねる物語。

節で区切られた竹のどこかにかぐや姫が隠れていて、怪鳥の落とす糞をよけながら彼女を探しあて、デートをする。



発売　ポニカ
機種　PC-8801
価格　¥4,000(テープ)

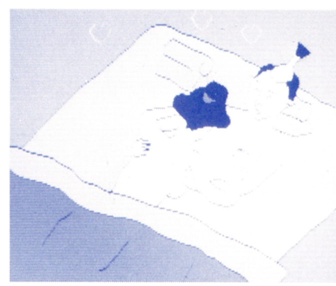
うまく見つけることができると、十二単衣のかぐや姫が現われて、着物を2枚ずつ脱いでいく。

6回デートすると、かぐや姫が裸で出てくるのだが、安全日を間違えてデートしちゃうと、おなかの大きくなったかぐや姫が現われるアクションゲーム。

怪鳥の糞に当たるとダメージを受け、ダメージ5でゲームオーバー。精力が0になってもゲームオーバーだが、かぐや姫を探すビーム砲で怪鳥を撃つと、精力・体力とも回復する。面が進むごとに、竹藪の竹が増え難しくなるゾ。かぐや姫がかわいらしく、中間色もきれいだ。

興奮度4　中毒性4　ストーリー3　グラフィック5
ワイセツ度3　ユニーク度3　お買得度4
総合評価4

大奥㊙物語
上様のお目にとまって…



発売　CSK
機種　FM-7, PC-8801
PC-8801mkII, X1
価格　¥3,900(テープ)

あなたが御勝手方として大奥入りし、上様のお目にとまって御寵愛を受け、みごと御世継を出産するまでの苦難に満ちたアドベンチャーゲーム。

生類憐みの令を知らなくては、初めの方でゲームオーバーとなってしまう。御勝手方から大奥入りしてからは、大奥の御女中たちに意地悪をされる。部屋にネズミやニンニクを投げ込まれたり、呪いの人形で呪い殺されそうになったり……。

これらの難関をくぐりぬけると、上様とのお床入りでは、上様の喜ぶことをしてあげて(性感帯を攻めて)、興奮させる。

コマンドの入力はカタカナと数字。自分でコマンドを考えるときと、いくつかの答えから選択するときとがある。御世継を宿したかどうかは、パソコンが判断する。アドベンチャーゲームのビギナー向き。

興奮度3　中毒性2　ストーリー3　グラフィック3
ワイセツ度3　ユニーク度3　お買得度2
総合評価3

オフィスラブの手ほどき
昼休みに会議室で2人きり

あなたは某一流企業の課長で、同じ課の23歳になる部下の若い女性と、12時から1時10分までの間にオフィスラブを楽しむアドベンチャーゲーム。リアルタイムではないが、時間の制約はある。

彼女との情事を、会議室でスリルを味わいながら楽しむか、郊外のラブホテルへ行くか、2つのシナリオを選ぶことができる。また、楽しんでいる最中や楽しんだ後も、よ〜く注意しないと、コワイ課長さんにばれたりと、とんでもないことになってしまうので、十分注意が必要だ。



発売　CSK
機種　PC-8801
価格　¥3,800(テープ)

ホテルでのお楽しみの最中に、彼女が突然生理になってしまったり、ストーリーの展開や終わり方が、少しずつ違ってくる。また、ゲーム中の小道具がうまく作られていて、口紅のあとや化粧を直すなどという細かいところの扱いがうまくできている。

興奮度2　中毒性2　ストーリー4　グラフィック2
ワイセツ度2　ユニーク度3　お買得度3
総合評価3

プログラムリスト公開

OPEN PROGRAM
聖子ちゃんパートII

ＰＣ―8801版

PC-8801版リストと FM-7、PC-9801、X1への コンバージョン アドバイス

これでキミのパソコンでも走る!! プログラムリスト移植のための、ポイントアドバイス

★聖子ちゃんパートIIのＦＭ-7、Ｘ1の移植プログラムリストを、あげちゃうゾ★
●移植リストを御希望の方は、返送用切手200円分同封の上、ＦＭ-7、Ｘ1の機種を明記して、辰巳出版株式会社「アソコン」編集部までお送りください。

プランニング●宇宙船地球号　椿 芳人
エディトリアル●(株)リポート社
アートディレクト●門脇十記生
コーディネイト●(株)アルディ　北山茂一
ライティング●谷岡康則　金子陽一
レイアウト●山田一夫　中野郁二
フォト●田中辰次　中村 昇
イラスト●横井和平
プロデュース●藤田知之
カバーイラスト●横井和平

協　力　光栄、ダイツー、チャンピオンソフト、ｄＢソフト、日本マイコン学院、パソコンショップ高知、ＰＯＮＹＣＡ、ワールドシステム　(50音順)

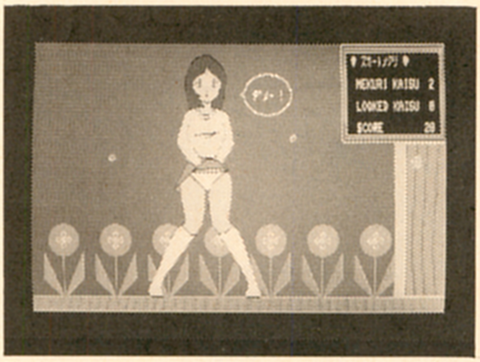
発　行●昭和61年３月20日　第５刷
発行所●辰巳出版株式会社　〒160 東京都新宿区新宿5-18-20
電話 (03) 208-8701 (代表)
発行人●藤田知之
印刷所●大日本印刷株式会社

プログラムリスト公開　（ゲーム紹介44ページ）

聖子ちゃんパートII (PC-8801用)

協力：COSMIC SOFT


```
10 ' ****************************************
20 ' * ｽｶｰﾄﾒｸﾘ ｹﾞｰﾑ  [ ﾋﾞｼｮｳｼﾞｮ ｹﾞｰﾑ  ﾊﾟｰﾄ2 ] *
30 ' *                COSMIC SOFT            *
40 ' *        1983/6   N88 BASIC OF PC-8801  *
50 ' ****************************************
60 '
70 DEFINT A-Z
80 DIM EL1(21),ER1(21),EL2(21),ER2(21),EL3(21),ER3(21),EL4(21),ER4(21)
90 DIM FI1(33),FI2(18),HLL(78),HRR(78),HHL(78),HHR(78),HH1(78),QQ(27)
100 DIM DM(18),YA$(10),TL$(8),SKK(864),SK1(864) :GE=1 :DEF USR=&H35D9
110 TL$(1)=CHR$(&H55)+CHR$(&HFF)+CHR$(&HAA)
120 TL$(2)=CHR$(&HAA)+CHR$(&H0)+CHR$(&H0)
130 TL$(3)=CHR$(&H55)+CHR$(&HFF)+CHR$(&H55)
140 TL$(4)=CHR$(&H55)+CHR$(&H55)+CHR$(&HFF)
150 TL$(5)=CHR$(&H55)+CHR$(&HFF)+CHR$(&H0)
155 TL$(6)=CHR$(&H0)+CHR$(&HEE)+CHR$(&HAA)
157 TL$(7)=CHR$(&H88)+CHR$(&HFF)+CHR$(&H88)
158 TL$(8)=CHR$(&H55)+CHR$(&H55)+CHR$(&H55)
160 '
170 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:COLOR ,0:CLS 3
180 LOCATE 12,12:PRINT "ﾁｮｯﾄ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ"
190 FOR I=0 TO 21:READ EL1(I):NEXT I
200 FOR I=0 TO 21:READ ER1(I):NEXT I
210 FOR I=0 TO 21:READ EL3(I):NEXT I
220 FOR I=0 TO 21:READ ER3(I):NEXT I
230 FOR I=0 TO 21:READ EL4(I):NEXT I
240 FOR I=0 TO 21:READ ER4(I):NEXT I
260 FOR I=0 TO 33:READ FI1(I):NEXT I
270 FOR I=0 TO 18:READ FI2(I):NEXT I
300 FOR I=0 TO 78:READ HLL(I):NEXT I
310 FOR I=0 TO 78:READ HRR(I):NEXT I
315 FOR I=0 TO 78:READ HHL(I):NEXT I
317 FOR I=0 TO 78:READ HHR(I):NEXT I
320 FOR I=0 TO 27:READ QQ(I) :NEXT I
330 FOR I=0 TO 18:READ DM(I) :NEXT I
340 FOR I=1 TO 10:READ YA$(I):NEXT I
350 FOR I=0 TO 864:READ SK1(I):NEXT I
360 '
370 *DEMO
380 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,1,0,0
390 SCREEN 0,0:CLS 3
400 WINDOW(0,0)-(639,199)
410 SC=0:BON=0:RE=27:RR=30:AE1=0:AE2=0:ASS=0:ET=0:MK=0:LK=0:Z8=0:EE=RND*2+1
420 '
425 GET@(0,0)-(34,9),HH1
427 XS=3:YS=2:FOR CL=0 TO 140 STEP 5:LINE(0,CL)-(639,CL+5),XS,BF:SWAP XS,YS:NEXT
 CL
430 RESTORE 6000
440 READ CL,XX,YY,XS,YS:LINE(XX,YY)-(XS,YS),CL
450 READ XX,YY:IF XX=0 AND YY=0 THEN 490
460 IF XX<0 THEN 440
470 LINE -(XX,YY),CL
480 GOTO 450
490 READ XX,YY,CL,XS:IF XX<0 THEN 520
500 PAINT(XX,YY),CL,XS:GOTO 490
520 CIRCLE(207,117),6,0,,,.7:PAINT(207,117),7,0
```



```
530 RX1=450:LOCATE 50,23:PRINT "ｾﾂﾒｲ ｶﾞ ﾋﾂﾖｳﾃﾞｽｶ (Y/N)"
540 *SOKI :PUT@(RX1,160),HH1,PSET:RX1=450:FOR I=1 TO 700:NEXT
545 PUT@(130,162),DM,PSET
550 *DDEMO :DI=RND*4+1
560 SS$=INKEY$:IF SS$="y" OR SS$="Y" THEN *SETUMI
570 IF SS$="n" OR SS$="N" THEN *GSTART
580 PUT@(RX1,160),HH1,PSET:RX1=RX1-10
590 PUT@(RX1,160),HRR,PSET
600 IF RX1=140 THEN LINE(130,162)-(139,166),1,BF:COLOR 7:LOCATE 15,20:PRINT DI*1
0:FOR I=1 TO 1700:NEXT:LOCATE 15,20:PRINT "    ":FOR I=1 TO 500:NEXT:GOTO *SOKI
620 GOTO *DDEMO
730 '
740 *SETUMI :CLS 3
750 COLOR 7:LOCATE 10,4:PRINT "ｱﾅﾀﾊ ﾃ ﾀﾞｹｦ ﾀﾞｼﾃ ｵﾝﾅﾉｺﾉ ｽｶｰﾄｦ ﾒｸﾙﾉﾃﾞｽ｡ ｼｶｼ ｵﾝﾅﾉｺ
ﾊ ﾒｦ ｷｮﾛ"
760 LOCATE 10,6:PRINT "ｷｮﾛ ｻｾﾃｲﾙﾉﾃﾞ ﾓｼ ｶﾞﾒﾝﾆ ｼﾞﾌﾞﾝﾉ ﾃｶﾞ ﾃﾞﾃｲﾙﾄｷ ﾐﾂｶﾙﾄ ｱｳﾄﾃﾞｽ｡"
770 LOCATE 10,8:PRINT "ﾏﾀ ﾋ ﾉ ﾀﾏｶﾞ ﾌｯﾃｲﾙﾉﾃﾞ ｷｦ ﾂｹﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡  ｵﾝﾅﾉｺ ﾆ 3ｶｲ ﾐﾂｶﾙｶ ﾋ ﾉ
 "

780 LOCATE 10,10:PRINT "ﾀﾏ ﾆ ﾔﾗﾚﾙﾄ GAME OVER ﾃﾞｽ｡ ｽｶｰﾄｦ 5ｶｲ ﾒｸﾙｺﾞﾄﾆ ｵﾝﾅﾉｺｶﾞ ﾅｷﾀﾞ
ｼ"
785 LOCATE 10,12:PRINT "ﾏｽ｡  ﾎｳｾｷ ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾙﾄｷｶﾞ ｱﾙﾉﾃﾞ ｿﾚｦ ﾄﾙﾄ ﾄｸﾃﾝｶﾞ ﾌﾟﾗｽ ｻﾚﾏｽ｡ "
790 LOCATE 12,15:PRINT "<< key ｿｳｻ >>"
795 LOCATE 12,17:PRINT "                    ┌────── ﾐｷﾞｶﾗ ﾃｦ ﾀﾞｽﾄｷ
800 LOCATE 12,18:PRINT "                   [8]        "
810 LOCATE 12,19:PRINT "ﾋﾀﾞﾘﾃｦ ﾓﾄﾞｽ ── [4] + [6] ── ﾐｷﾞﾃｦ ﾓﾄﾞｽ "
815 LOCATE 12,20:PRINT "                   [2]
817 LOCATE 12,21:PRINT "ﾋﾀﾞﾘｶﾗ ﾃｦ ﾀﾞｽﾄｷ ─────┘
820 LOCATE 39,23:PRINT "HIT RETURN KEY TO START !!"
825 A=USR(0)
830 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 830
840 '
850 *GSTART :CLS 3
860 LINE(0,188)-(639,199),6,B:PAINT(2,190),TL$(6),6:LINE(560,0)-(639,188),6,BF
870 LINE(480,0)-(639,70),0,BF:LINE(480,0)-(639,70),5,B:LINE(484,3)-(635,67),5,B:
LINE(487,5)-(632,65),5,B:PAINT(481,1),2,5:PAINT(486,4),2,5
875 LINE(575,71)-(639,187),7,B:CIRCLE(593,85),7,7:PAINT(580,73),TL$(7),7:PAINT(5
93,85),TL$(8),7
880 COLOR 3:LOCATE 62,1:PRINT "♥ ｽｶｰﾄﾒｸﾘ ♥"
890 COLOR 5:LOCATE 63,3:PRINT "MEKURI KAISU ";USING "##";MK
900 LOCATE 63,5:PRINT "LOOKED KAISU  ";USING "#";LK:COLOR 6
910 LOCATE 63,7:PRINT "SCORE        ";USING "####";SC
920 FOR P=1 TO 5
925 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))*100
930 ON P GOSUB *RNSU1,*RNSU2,*RNSU3,*RNSU4,*EYRNSU
935 NEXT P
937 FOR XQR=50 TO 530 STEP 80
938 LINE(XQR,150)-(XQR,189),4:LINE -(XQR+30,155),4:LINE -(XQR+30,174),4:LINE -(X
QR,189),4:LINE -(XQR-30,156),4:LINE -(XQR-30,175),4:LINE -(XQR,189),4
939 PAINT(XQR-25,170),4,4:PAINT(XQR+25,170),4,4
940 CIRCLE(XQR,145),23,3:PAINT(XQR,145),3,3:CIRCLE(XQR,141),2.5,6:CIRCLE(XQR,149
),2.5,6:CIRCLE(XQR-8,145),2.5,6:CIRCLE(XQR+8,145),2.5,6:CIRCLE(XQR,145),1.8,7
941 NEXT
943 GOSUB *PGIRL
945 TK=0:RX1=510:LX1=5
950 '
960 *MAINL
965 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))*100
970 DI=RND*20+7
980 FOR P=1 TO DI
990 GOSUB *TEC
1000 NEXT
1010 DI=RND*2+1
1020 ON DI GOSUB *BPO1,*BPO2
1030 GOTO *MAINL
1040 '
1050 *RNSU1
1060 CC1=0:YF1=20:FR1=RND*RR+1
1070 RETURN
1080 *RNSU2
1090 CC2=0:YF2=20:FR2=RND*RR+1
1100 RETURN
1110 *RNSU3
1120 CC3=0:YF3=20:FR3=RND*RR+1
1130 RETURN
```

```
1140 *RNSU4
1150 CC4=0:YF4=20:FR4=RND*RR+1
1160 RETURN
1170 *EYRNSU
1180 ECC=0:TK=1:EYE=RND*RE+7
1190 RETURN
1200 '
1210 *TEC
1215 IF AE1=1 THEN GOSUB *GKEY1
1220 IF AE2=1 THEN GOSUB *GKEY2
1225 IF ASS=0 THEN GOSUB *GKEY1:GOSUB *GKEY2
1230 GOSUB *FCOUNT
1240 GOSUB *EYCOUNT
1250 IF ET=3 AND JM1=1 THEN BEEP:PUT@(RX1,100),HH1,PSET:LK=LK+1:RX1=510
1255 IF ET=1 AND JM2=1 THEN BEEP:PUT@(LX1,100),HH1,PSET:LK=LK+1:LX1=5
1260 COLOR 5:LOCATE 77,5:PRINT USING "#";LK
1270 IF LK=3 THEN LK=0:GOTO *GAMEOV
1280 RETURN
1290 '
1300 *FCOUNT
1310 IF FR1<=CC1 THEN GOSUB *DFIR1
1320 CC1=CC1+1
1330 IF FR2<=CC2 THEN GOSUB *DFIR2
1340 CC2=CC2+1
1350 IF FR3<=CC3 THEN GOSUB *DFIR3
1360 CC3=CC3+1
1370 IF FR4<=CC4 THEN GOSUB *DFIR4
1380 CC4=CC4+1
1390 RETURN
1400 '
1410 *GKEY1
1420 IF INP(1)=254 THEN PUT@(RX1,100),HH1,PSET:RX1=RX1-10
1430 IF INP(0)=191 AND RX1<509 THEN PUT@(RX1,100),HH1,PSET:RX1=RX1+10
1440 IF RX1<330 THEN RX1=330:GOSUB *IYAN
1450 IF RX1>509 THEN RX1=510:JM1=0:ASS=0:AE1=0:PUT@(RX1,100),HH1,PSET:GOTO 1470
1460 PUT@(RX1,100),HRR,PSET:JM1=1:ASS=1:AE1=1
1470 RETURN
1480 '
1490 *GKEY2
1500 IF INP(0)=239 AND LX1>6 THEN PUT@(LX1,100),HH1,PSET:LX1=LX1-10
1510 IF INP(0)=251 THEN PUT@(LX1,100),HH1,PSET:LX1=LX1+10
1520 IF LX1>179 THEN LX1=180:GOSUB *IYAN
1530 IF LX1<6 THEN LX1=5:JM2=0:ASS=0:AE2=0:PUT@(LX1,100),HH1,PSET:GOTO 1550
1540 PUT@(LX1,100),HLL,PSET:JM2=1:ASS=1:AE2=1
1550 RETURN
1560 '
1570 *EYCOUNT
1580 IF EYE=ECC THEN GOSUB *EYRNSU
1590 ECC=ECC+1
1600 IF TK=1 THEN GOSUB *MEYE
1610 IF ET=1 AND TK=1 THEN TK=0:EE=EE+1
1615 IF ET=2 AND SE1=1 AND TK=1 THEN TK=0:EE=EE+1
1617 IF ET=2 AND SE1=3 AND TK=1 THEN TK=0:EE=EE-1
1620 IF ET=3 AND TK=1 THEN TK=0:EE=EE-1
1630 RETURN
1633 '
1635 *MEYE
1637 ON EE GOSUB *EYE1,*EYE2,*EYE3
1638 RETURN
1640 '
1650 *EYE1
1660 PUT@(250,24),EL1,PSET:PUT@(276,24),ER1,PSET
1670 ET=1:SE1=1:UD=1
1680 RETURN
1690 '
1700 *EYE2
1710 PUT@(250,24),EL2,PSET:PUT@(276,24),ER2,PSET
1720 ET=2:UD=2
1730 RETURN
1740 '
1750 *EYE3
1760 PUT@(250,24),EL3,PSET:PUT@(276,24),ER3,PSET
```

```
1770 ET=3:SE1=3:UD=3
1780 RETURN
1790
1800 *DFIR1:BEEP 1:BEEP 0
1810 PUT@(350,YF1),FI1,PSET
1820 YF1=YF1+5
1830 IF YF1>90 AND RX1>328 AND RX1<370 THEN XFF=347:QX=RX1+8:GOTO *ATI
1840 IF YF1>90 THEN PUT@(350,90),HH1,PSET:GOSUB *RNSU1
1850 RETURN
1860 '
1870 *DFIR2:BEEP 1:BEEP 0
1880 PUT@(400,YF2),FI1,PSET
1890 YF2=YF2+5
1900 IF YF2>90 AND RX1>360 AND RX1<420 THEN XFF=397:QX=RX1+8:GOTO *ATI
1910 IF YF2>90 THEN PUT@(400,90),HH1,PSET:GOSUB *RNSU2
1920 RETURN
1930 '
1940 *DFIR3:BEEP 1:BEEP 0
1950 PUT@(180,YF3),FI1,PSET
1960 YF3=YF3+5
1970 IF YF3>90 AND LX1<195 AND LX1>140 THEN XFF=177:QX=LX1+8:GOTO *ATI
1980 IF YF3>90 THEN PUT@(180,90),HH1,PSET:GOSUB *RNSU3
1990 RETURN
2000 '
2010 *DFIR4:BEEP 1:BEEP 0
2020 PUT@(120,YF4),FI1,PSET
2030 YF4=YF4+5
2040 IF YF4>90 AND LX1<135 AND LX1>80 THEN XFF=117:QX=LX1+8:GOTO *ATI
2050 IF YF4>90 THEN PUT@(120,90),HH1,PSET:GOSUB *RNSU4
2060 RETURN
2070 '
2080 *IYAN:BEEP 1
2090 IF RX1=330 THEN PUT@(330,100),HH1,PSET:PUT@(320,100),HHR,PSET ELSE PUT@(180
,100),HH1,PSET:PUT@(185,100),HHL,PSET
2093 BEEP 0
2095 FOR UUU=1 TO 300:NEXT
2097 IF RX1=330 THEN PUT@(320,100),HH1,PSET ELSE PUT@(185,100),HH1,PSET
2100 PUT@(214,71),SK1,PSET
2110 IF (MK>5 AND MK<8) OR (MK>15 AND MK<18) THEN PAINT(270,95),TL$(3),0
2115 IF MK>30 AND MK<37 THEN PAINT(270,95),3,0
2120 PUT@(250,24),EL4,PSET:PUT@(276,24),ER4,PSET
2123 CIRCLE(365,35),37,7,3.4,2.8,.4:CIRCLE(322,31),7,7,4.7,6.2:CIRCLE(322,39),7,
7,0,1.57
2125 IYN=RND*9+1:COLOR 7:LOCATE 43,4:PRINT YA$(IYN)
2130 MK=MK+1:COLOR 5:LOCATE 76,3:PRINT USING "##";MK
2140 SC=SC+10:COLOR 6:LOCATE 74,7:PRINT USING "####";SC
2150 FOR I=1 TO 1500:NEXT
2155 CIRCLE(365,35),37,1,3.4,2.8,.4:CIRCLE(322,31),7,1,4.7,6.2:CIRCLE(322,39),7,
1,0,1.57
2157 LOCATE 43,4:PRINT "        "
2160 PUT@(214,71),SKK,PSET
2170 IF UD=1 THEN PUT@(250,24),EL1,PSET:PUT@(276,24),ER1,PSET
2173 IF UD=2 THEN PUT@(250,24),EL2,PSET:PUT@(276,24),ER2,PSET
2177 IF UD=3 THEN PUT@(250,24),EL3,PSET:PUT@(276,24),ER3,PSET
2178 IF MK=51 THEN LOCATE 28,16:PRINT "ｵﾂｶﾚｻﾏ ﾃﾞｼﾀ ﾅﾊﾊ･･":GOTO *GAMEOV
2180 RE=RE-3:RR=RR-3
2185 IF RE<2 THEN RE=20:Z8=8:ELSE IF Z8=8 AND RE<2 THEN RE=12
2187 IF RR<7 THEN RR=10
2188 FOR P=0 TO 50 STEP 5:IF MK=P THEN P=51:GOTO *NAKI
2190 NEXT
2195 RX1=510:LX1=5
2200 RETURN
2210 '
2220 *ATI
2230 PUT@(XFF,95),FI2,PSET
2240 IF XFF<200 THEN PUT@(LX1,100),HH1,PSET ELSE PUT@(RX1,100),HH1,PSET
2250 PUT@(XFF,90),HH1,PSET
2260 FOR L=1 TO 20:FOR V=1 TO 3:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:NEXT
2270 PUT@(QX,100),QQ,PSET:BEEP
2280 GOTO *GAMEOV
2290 '
2300 *BPO1 :CL=0
2310 PUT@(440,102),DM,PSET
2320 DI=RND*18+10
```

```
2330 FOR P=1 TO DI
2340 GOSUB *TEC
2345 PUT@(440,102),DM,PSET
2350 IF RX1=450 THEN LX=54:P=DI+1:GOSUB *BOO
2360 NEXT
2365 IF CL=0 THEN LINE(440,102)-(449,106),1,BF:LINE(90,102)-(99,106),1,BF
2370 RETURN
2380 '
2390 *BPO2 :CL=0
2400 PUT@(90,102),DM,PSET
2410 DI=RND*18+10
2420 FOR P=1 TO DI
2430 GOSUB *TEC
2435 PUT@(90,102),DM,PSET
2440 IF LX1=55 THEN LX=10:P=DI+1:GOSUB *BOO
2450 NEXT
2455 IF CL=0 THEN LINE(440,102)-(449,106),1,BF:LINE(90,102)-(99,106),1,BF
2460 RETURN
2470 '
2480 *BOO :CL=1
2485 FOR L=1 TO 15:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
2490 LINE(440,102)-(449,106),1,BF:LINE(90,102)-(99,106),1,BF
2495 FOR L=1 TO 3:FOR V=1 TO 3:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:NEXT
2500 DI=RND*4+1:SC=DI*10+SC
2510 LOCATE LX,13:PRINT DI*10
2515 COLOR 6:LOCATE 74,7:PRINT USING "####";SC
2520 FOR L=1 TO 3:GOSUB *TEC:NEXT L
2530 LOCATE LX,13:PRINT "      "
2540 RETURN
2550 '
2560 *GAMEOV
2570 COLOR 7:LOCATE 27,12:PRINT "G A M E  O V E R !!"
2580 A=USR(0) :LOCATE 45,22:PRINT "HIT RETURN KEY TO START !"
2590 FOR I=1 TO 5000
2600 IF INKEY$=CHR$(13) THEN *STSET
2610 NEXT I
2620 GOTO *DEMO
2630 '
2640 *STSET
2650 SC=0:BON=0:RE=27:RR=30:AE1=0:AE2=0:ASS=0:ET=0:MK=0:LK=0:Z8=0:EE=RND*2+1
2660 GOTO *GSTART
2670 '
3000 *PGIRL
3010 LINE(255,42)-(266,45):LINE -(256,37):LINE -(259,36):LINE -(251,34):LINE -(2
47,30):LINE -(247,25):LINE -(249,23):LINE -(258,20)
3020 LINE -(265,19):LINE -(269,13):LINE -(274,19):LINE -(283,21):LINE -(289,24):
LINE -(291,26):LINE -(291,28):LINE -(288,31):LINE -(287,34)
3030 LINE -(284,37):LINE -(281,38):LINE -(275,40):LINE -(270,41):LINE -(258,39):
LINE(241,46)-(234,32):LINE -(234,22):LINE -(243,12)
3040 LINE -(250,9):LINE -(262,7):LINE -(271,7):LINE -(287,12):LINE -(296,18):LIN
E -(299,22):LINE -(299,27):LINE -(297,30):LINE -(297,36)
3050 LINE -(292,46):LINE(270,14)-(270,17):LINE -(268,20):LINE(259,25)-(258,24):L
INE -(256,24):LINE -(250,27):LINE(278,24)-(280,24)
3060 LINE -(285,26):LINE(269,33)-(269,32)
3070 CIRCLE(256,27),2,0,1.57,4.71,3
3080 CIRCLE(257,27),2,0,4.71,1.57,3 :PSET(254,27),0:PSET(259,27),0
3090 CIRCLE(279,27),2,0,1.57,4.71,3
3100 CIRCLE(280,27),2,0,4.71,1.57,3 :PSET(277,27),0:PSET(282,27),0
3110 PSET(257,27),7:PSET(279,27),7
3120 CIRCLE(268,36),1,0,1.57,4.71:CIRCLE(269,36),1,0,4.71,1.57
3130 LINE(259,44)-(241,46):LINE -(236,48):LINE -(224,68):LINE -(224,72):LINE -(2
42,85):LINE(276,40)-(276,45)
3140 LINE(276,44)-(297,47):LINE -(303,50):LINE -(311,67):LINE -(312,72):LINE -(2
96,85)
3150 CIRCLE(268,44),12,0,3.14,6.28
3160 CIRCLE(268,45),15,0,3.14,6.28
3170 LINE(244,54)-(239,60):LINE -(238,63):LINE -(239,67):LINE -(244,71):LINE -(2
49,81):LINE -(270,82):LINE -(290,81):LINE -(294,71)
3180 LINE -(298,67):LINE -(299,64):LINE -(298,60):LINE -(292,54):LINE(249,81)-(2
39,87):LINE -(231,95):LINE -(220,106):LINE -(232,109)
3190 LINE -(249,111):LINE -(286,111):LINE -(305,109):LINE -(318,107):LINE -(306,
94):LINE -(301,89):LINE -(296,85):LINE -(290,81)
3200 LINE(251,65)-(287,63):LINE -(268,67):LINE(285,88)-(272,93):LINE -(261,97):L
INE -(249,99):LINE(268,111)-(267,123):LINE -(263,134)
```

```
3210 LINE -(203,174):LINE -(198,181):LINE -(202,186):LINE -(201,188):LINE -(182,
188):LINE -(178,183):LINE -(196,165):LINE -(214,144):LINE -(224,137)
3220 LINE -(238,131):LINE -(233,118):LINE -(230,109):LINE(273,111)-(274,120):LIN
E -(278,132):LINE -(324,167):LINE -(335,177):LINE -(335,181)
3230 LINE -(330,186):LINE -(332,188):LINE -(354,188):LINE -(356,186):LINE -(344,
171):LINE -(326,145):LINE -(318,137):LINE -(306,131)
3240 LINE -(304,129):LINE -(308,117):LINE -(310,108):LINE(232,134)-(245,141):LIN
E -(255,141):LINE(288,140)-(300,139):LINE -(312,134)
3250 PAINT(260,10),TL$(2),0:PAINT(270,23),TL$(1),0:PAINT(250,115),TL$(1),0:PAINT
(290,115),TL$(1),0:PAINT(270,46),TL$(1),0
3260 PAINT(270,55),TL$(4),0:PAINT(270,51),TL$(4),0:PAINT(270,85),TL$(5),0
3270 PAINT(230,145),7,0:PAINT(310,145),7,0:PAINT(268,36),TL$(5),0
3280 IF GE=1 THEN GOSUB *GGE
3290 RETURN
3310 *GGE :GE=0
3320 GET@(250,24)-(259,29),EL2
3330 GET@(276,24)-(285,29),ER2
3340 GET@(214,71)-(323,111),SKK
3350 RETURN
3360 *NAKI
3365 WINDOW(0,0)-(319,199):CLS 3
3370 CIRCLE(133,70),9.5,0,1.57,4.71,1:CIRCLE(152,70),9.5,0,4.71,1.57,1
3380 LINE(133,50)-(140,50):LINE -(143,51):LINE -(144,50):LINE -(152,50):LINE(142
,60)-(142,73):LINE(142,78)-(142,80)
3390 LINE(136,93)-(148,93):LINE(131,84)-(132,90):LINE -(137,94):LINE(154,84)-(15
2,90):LINE -(148,93):LINE(139,84)-(141,93):LINE(146,84)-(145,93)
3400 LINE(123,70)-(117,70):LINE -(111,76):LINE -(106,92):LINE -(106,106):LINE -(
107,115):LINE(161,70)-(167,70):LINE -(173,77):LINE -(177,92):LINE -(177,112)
3410 LINE(129,120)-(120,135):LINE -(114,154):LINE -(110,179):LINE -(110,188):LIN
E -(111,195):LINE -(89,195):LINE -(86,192):LINE -(86,175):LINE -(93,150)
3420 LINE -(105,120):LINE -(117,100):LINE -(121,96):LINE -(132,95):LINE -(138,99
):LINE -(142,107):LINE -(143,115)
3430 LINE(156,120)-(165,135):LINE -(173,155):LINE -(178,172):LINE -(180,184):LIN
E -(178,195):LINE -(200,195):LINE -(202,190):LINE -(201,177):LINE -(192,143)
3440 LINE -(173,106):LINE -(162,95):LINE -(151,95):LINE -(147,99):LINE -(144,107
):LINE -(143,115):LINE(113,160)-(118,166):LINE -(124,169):LINE -(134,169)
3450 LINE -(143,168):LINE -(153,169):LINE -(163,169):LINE -(170,166):LINE -(175,
160):LINE(133,169)-(137,165),0:LINE -(139,160):LINE -(141,148):LINE -(143,145)
3460 LINE -(143,112):LINE(143,145)-(145,148),0:LINE -(147,158):LINE -(150,165):L
INE -(154,169)
3470 LINE(104,120)-(114,126):LINE -(124,127):LINE(161,128)-(170,127):LINE -(180,
118):LINE(124,78)-(122,96):LINE(161,77)-(163,97):LINE(132,90)-(133,96):LINE(154,
88)-(151,95)
3475 LINE(140,160)-(147,160),0,,&H5555:LINE(139,162)-(140,163),0:LINE(148,162)-(
148,163),0:PSET(139,161),0:PSET(139,162),0
3480 PAINT(135,52),TL$(2),0:PAINT(128,90),TL$(2),0:PAINT(159,90),TL$(2),0:PAINT(
130,100),TL$(1),0:PAINT(160,100),TL$(1),0:PAINT(143,150),7,0
3490 PAINT(110,130),7,0:PAINT(180,130),7,0:PAINT(115,80),TL$(4),0:PAINT(170,80),
TL$(4),0:PAINT(143,100),TL$(4),0
3500 LINE(185,63)-(189,61),7:LINE -(191,63),7:LINE -(189,64),7:LINE -(185,63),7:
LINE(95,57)-(89,59),7:LINE -(92,60),7:LINE -(95,57),7
3510 LINE(211,71)-(215,75),7:LINE -(213,75),7:LINE -(211,71),7:LINE(74,80)-(71,8
3),7:LINE -(72,86),7:LINE -(74,80),7
3520 LINE(211,97)-(213,104),7:LINE -(211,103),7:LINE -(211,97),7:LINE(85,101)-(8
3,106),7:LINE -(85,108),7:LINE -(85,101),7
3530 FOR I=1 TO 700:NEXT:COLOR 2:LOCATE 40,2:PRINT "●":FOR I=2 TO 18:LOCATE 40
,I:PRINT "●":FOR J=1 TO 250:NEXT:LOCATE 40,I:PRINT "   ":NEXT
3540 COLOR 5:FOR I=43 TO 28 STEP -1:FOR J=18 TO 22:LOCATE I,J:PRINT "■";:NEXT:NE
XT
3550 BON=BON+100:SC=SC+BON:COLOR 7:LOCATE 57,18:PRINT "ﾐﾁｬｰ ﾔｰﾖ !":LOCATE 52,12:
PRINT "BONUS";BON;"POINT"
3600 WINDOW(0,0)-(639,199)
3650 ET=0:EE=RND*2+1:FOR I=1 TO 3500:NEXT:CLS 2:CLS
3700 GOTO *GSTART
5000 ' EL1
5010 DATA 10,6,21588,31996,10408,5185,-17181,-22366,21577,-829,-22398,21529,-100
7,-22512,21593,-829,-22398,21573,-793,-22366,0,0
5020 ' ER1
5030 DATA 10,6,20545,-3901,-24446,20516,-3969,-24448,4185,12483,8322,20505,-3951
,-24432,20569,-3901,-24446,20549,-3865,-24414,0,0
5040 ' EL3
5050 DATA 10,6,21588,31996,10408,-27568,15600,10400,21579,31936,10368,5139,15409
,10273,21587,31992,10408,21588,-772,-22360,0,0
```

```
5060 ' ER3
5070 DATA 10,6,20545,-3901,-24446,20500,-3908,-24408,4179,12536,8360,4179,12529,
8353,20563,28920,8360,20560,-3856,-24416,0,0
5080 ' EL4
5090 DATA 10,6,21588,31996,10408,5201,-17165,-22366,21572,31948,10376,-27629,154
16,10280,-27561,15601,10401,21584,31992,10408,0,0
5100 ' ER4
5110 DATA 10,6,20545,-3901,-24446,20500,-3908,-24408,4165,12487,8322,20537,-3965
,-24446,20541,-3951,-24432,20545,-3901,-24446,0,0
5120 ' FI1
5130 DATA 10,10,-1,0,0,-1,0,0,-1,0,0,-1,0,0,-1,0,0,-11,10,10,32731,-32732,-32732
,-146,128,145,-16480,16479,16465,-64,63,52,0,0
5140 ' FI2
5150 DATA 16,5,-16389,16388,16388,30655,-30656,-30656,28647,-28648,16,4552,-4553
,24578,3632,-3633,-24187,0,0
5160 ' HLL
5170 DATA 35,10,-1,-1,255,-32753,0,3840,128,-256,-11,-1,16128,128,0,-32710,0,-10
241,-1,255,255,0,-5376,0,-256,-161,-1,-1021,-256,896,172,-32513,22525,24575,2047
,-1,-32513,-21754,-20481,-640,30551,-1
5180 DATA -1,-1,-1312,-1110,-7937,21973,21845,-129,-1,-7937,-21590,-21846,-10784
,-171,-1,-1,-1,-21888,-86,-32513,21973,22357,-1,-1,254,-21846,-20822,-256,-1,-1,
-1,-1793,-256,-1,248,0,0
5190 ' HRR
5200 DATA 35,10,-1,-1,255,15872,0,0,62,-256,-2561,-1,0,-32705,0,11008,128,-1,327
65,255,7936,224,0,-8166,-256,-1,-161,-8129,-2041,16128,1760,184,24573,22525,1638
3,-1,252,-16578,-21254,-256,-8707,-169
5210 DATA -1,-1,-32,-5381,-8021,21973,21845,-129,-1,-7937,-21782,-21830,-96,-256
1,32597,-193,-1,16352,-5377,-24406,22013,21845,3967,-1,-7937,-22002,-21846,-96,-
1,-1,-253,-1,992,-1,-7937,0,0
5212 ' HHL
5213 DATA 35,10,-1,-1,255,0,96,0,24576,-256,-1,-33,0,31494,128,1536,-32645,-1,-1
0243,127,7936,-16129,0,-4321,-64,-2049,32597,0,-193,192,10752,-16213,-1,30197,25
5,7936,-7937,0,-21989,-96,-513,-161
5214 DATA 0,-241,224,2816,-24389,-1,-8707,255,-256,-7937,0,-16646,-96,22015,3272
5,16128,-1,224,-21953,-24389,-2561,21845,127,-193,-16129,10752,-21846,-64,-1,-1,
16128,-1,128,-193,-32513,0,0
5215 ' HHR
5217 DATA 35,10,-1,-1,255,192,0,-16384,0,-256,-129,-1,-13253,0,15104,204,0,30677
,-1,32767,255,0,-130,0,-8960,-35,-1,-1,128,-17920,-32598,0,22005,-1,-1,255,0,-17
493,0,-2304,-169,-1,-257,0,-22016,186
5218 DATA 0,30709,-1,-1,-7937,0,-21589,224,-11008,24437,-1,-1,-32513,-17664,-164
70,128,21973,-171,32767,-1,128,-21910,-32598,-256,-1,-1,-193,-32513,16128,-1,128
,0,0
5220 ' QQ
5230 DATA 16,8,-1,-8185,-8185,-1,-8185,-8185,-1,-8185,-8185,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
,-8185,-8185,-1,-8185,-8185,-1,-8185,-8185,0,0
5240 ' DM
5250 DATA 10,5,-1,0,12,-1,0,51,-1,12,-16192,-1,0,51,-1,0,12,0,0
5253 ' YA$
5257 DATA "ｲﾔﾝ ♥","ｴｯﾁ !","ｽｹﾍﾞ!","ﾍﾝﾀｲ!","ﾊﾞｶ ♥","ﾁｶﾝ !","ｷｬｯ ♥","ｷﾗｲ !","ﾆｬﾝ ♥
","ﾀﾞﾒｰ !"
5260 ' SK1
5270 DATA 110,41,-10753,21845,21845,21845,21845,21845,-161,5376,21845,21845,2184
5,21845,21845,64,7936,-513,-1,-1,-1,-129,192,-10753,21589,21845,21845,21589,2197
3,-161,5376,21589,21845,21845,21589,21973
5280 DATA 64,7936,-257,-129,-1,-257,-1,192,-6657,21845,21781,21845,21845,21845,-
193,1280,21845,21781,21845,21845,21845,0,1792,-1,-65,-1,-513,-1,128,-1537,21845,
21973,21845,20821,21589,-129,256,21845
5290 DATA 21973,21845,20821,21589,0,768,-1,-33,-1,-1025,-257,0,-513,21845,21957,
21845,22357,21845,-1,256,21845,21957,21845,22357,21589,0,256,-1,-25,-1,-2049,-76
9,0,-257,21845,21841,21845,18261,21333,-1
5300 DATA 0,21845,21841,21845,18261,20565,0,0,-129,-5,-1,-4097,-1793,0,-1,21909,
21845,21845,22357,22357,-1,0,21781,21845,21845,22357,20565,0,0,-193,-3,-1,-8193,
-3841,0,-1,21973,21876,21845,21845,20309
5310 DATA -1,0,21781,21876,21845,21845,16469,0,0,-225,32766,-1,-8193,-7937,0,-1,
21989,5493,21845,5461,8021,-1,0,21765,5493,21845,5461,85,0,0,-249,-16385,-1,-163
85,-32513,0,-1,22009,21845,21845,21845
5320 DATA 32597,-1,0,21761,21845,21845,21845,85,0,0,-253,-8193,-1,32767,255,0,-1
,22012,16725,21845,21824,-172,-1,0,21760,16725,21845,21824,84,0,0,-256,-7169,-1,
-32,254,0,-1,22015,20565,0,21781,-171,-1
```

```
5330 DATA 0,21760,20565,0,21789,84,0,0,32512,-1793,0,-255,252,0,-1,-27137,21845,
84,21761,-173,-1,0,5376,21845,254,21761,80,0,0,16128,-769,0,-253,240,0,-1,-14849
,21589,21841,5456,-177,-1,0,1280
5340 DATA 21589,-135,5624,64,0,0,3840,-257,0,7936,224,0,-1,-3585,21845,21765,177
49,-161,-1,0,256,21845,-217,-6657,64,0,0,768,-1,128,1792,192,0,-1,-15105,21781,2
1781,20821,-241,-1,0,3072,21781,-225
5350 DATA -1537,32,0,0,0,-193,0,256,0,0,-1,-27137,21573,21845,21589,-173,-1,0,16
128,21701,-1,-257,112,0,0,0,-1017,0,0,0,0,-1,22015,16720,21845,21845,-235,-1,0,3
2512,17400,-1,-1,156,0,0,0,24576,0,0,0,0
5360 DATA -1,22014,5461,21845,21845,-188,-1,0,-256,-24577,-1,-1,230,0,0,0,0,0,0,
0,0,-1,22013,21844,85,0,32513,-1,0,-255,32766,255,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,-1,22009,8
0,21760,21845,16212,-1,0,-253,240,-256,-1
5370 DATA 252,0,0,0,0,-22016,-21846,168,0,-1,22005,21825,21845,20565,7936,-1,0,-
249,-63,-1,-3841,0,0,0,0,-22016,-21846,-24406,0,0,-1,21989,0,0,3840,20464,-1,0,-
241,0,0,3840,-16144,0,0,0,0,0,3840,-32528
5380 DATA 0,-1,21717,-1,-1,-1,22277,-1,0,-993,-1,-1,-1,-4081,0,0,0,-1,-1,-1,-245
66,0,-1,20629,-1,-1,-769,21333,-1,0,-4033,-1,-24578,-769,-1793,0,0,0,-1,-24578,-
769,-22358,0,-1,17749,-225,-1,-3585,21333
5390 DATA -1,0,-12417,-225,-1,-3073,-1793,0,0,2560,-225,-1,-3329,-22358,0,-257,5
461,-185,-1,-14849,21845,-1,0,16383,-25,-1,-12289,-769,0,0,10752,-89,-1,-13569,-
22358,0,-513,21844,-2223,-1,5631,21845
5400 DATA -1,256,-4,-2055,-1,16383,-769,0,0,-22016,-2135,-1,11007,-22358,0,-1537
,21841,32592,-1,22012,21589,-1,768,-13,32760,-1,-4,-257,0,0,-22014,32680,-1,-217
64,-21846,0,-2561,21829,8021,-1,22001
5410 DATA 21589,-1,1792,-49,-24577,-1,-13,-257,0,0,-22006,-24662,-1,-21774,-2184
6,0,-6657,21781,18261,-1,21957,21589,-1,3840,-193,-6145,-1,-49,-257,0,0,-21974,-
22614,-1,-21814,-21846,0,-11009,21845
5420 DATA 20821,-1,21909,21589,-1,7168,-1,-1537,-1,-65,-257,0,0,-21846,-22102,-1
,-21846,-21846,0,-28417,21845,21589,-129,21845,21589,-1,12800,-1,-257,-129,-129,
-257,0,0,-21846,-21846,-129,-21974,-21846
5430 DATA 0,17663,21845,21845,-481,21845,21845,-129,19968,-1,-1,-353,-1,-1,0,0,-
21846,-21846,-353,-21846,-21846,0,5374,21845,21845,-697,21845,21845,-129,15872,-
1,-1,-537,-1,-1,0,0,-21846,-21846,-857
5440 DATA -21846,-21846,0,22012,21845,21845,-3757,21845,21845,-129,-256,-129,-1,
-3077,-1,-1,0,0,-21974,-21846,-3413,-21846,-21846,0,5631,21845,21845,1364,21845,
21845,-129,7936,-129,-1,2044,-1,-1,0
5450 DATA 4096,-21974,-21846,680,-21846,-21846,0,-7681,21845,21845,-6827,21845,2
1845,-129,256,-129,-1,4092,-1,-1,0,256,-21974,-21846,2728,-21846,-21846,0,-257,2
1845,21845,-6827,21845,21845,-129,0,-129
5460 DATA -1,4092,-1,-1,0,0,-21974,-21846,2728,-21846,-21846,0,-1,21845,21845,-6
827,21845,21845,-129,0,-129,-1,4092,-1,-1,0,0,-21974,-21846,2728,-21846,-21846,0
,-1,21909,21845,-6827,21845,21589,-1
5470 DATA 0,-193,-1,4092,-1,-257,0,0,-21974,-21846,2728,-21846,-21846,0,0,0
5900 ' ﾀｲﾄﾙ
6000 DATA 7,84,27,99,28,156,26,160,30,133,49,153,57,173,67,160,68,148,59,131,51,
116,59,100,65,81,68,97,63,113,55,146,30,107,32,93,33,84,27,-1,-1
6010 DATA 7,184,34,213,34,214,30,211,27,223,27,224,34,248,32,254,37,238,69,227,6
9,237,55,244,37,223,38,218,47,207,59,194,66,185,67,198,58,208,48,212,39,191,40,1
84,34,-1,-1
6020 DATA 7,269,45,328,45,332,49,272,49,269,45,-1,-1,7,350,26,360,27,360,44,392,
52,395,58,360,49,360,69,350,69,350,26,-1,-1
6030 DATA 7,310,87,319,90,317,93,321,99,339,95,341,90,339,86,350,88,352,90,350,9
5,362,95,375,98,383,103,384,107,381,114,369,123,352,130,339,133,360,122,368,114,
371,109,371,106
6040 DATA 369,102,364,99,358,98,348,98,334,113,350,125,331,116,316,124,305,126,2
91,113,302,106,314,100,307,94,310,87,-1,-1,7,307,120,300,114,318,105,327,112,313
,121,307,120,-1,-1
6050 DATA 7,324,103,336,100,330,109,324,103,-1,-1,7,440,87,440,89,411,110,441,13
0,442,132,450,129,445,125,416,110,439,98,449,92,449,89,440,87,-1,-1,7,483,87,486
,91,485,98,485,104
6060 DATA 490,111,499,104,493,107,494,95,494,92,492,89,483,87,-1,-1,7,518,91,527
,87,531,87,536,94,536,107,531,117,520,126,512,130,499,133,511,128,522,118,526,10
8,526,97,524,90,518,91,-1,-1
6065 DATA 0,204,98,211,93,219,91,229,91,238,94,242,99,242,106,240,110,233,117,20
9,129,179,119,169,112,165,107,165,101,170,96,180,93,189,93,198,95,204,98,-1,-1
6067 DATA 0,189,108,191,106,194,106,195,107,-1,-1,0,213,106,214,105,218,105,219,
106,0,0
6070 DATA 150,28,5,7,219,29,5,7,300,47,5,7,355,29,5,7,313,90,5,7,443,90,5,7,490,
91,5,7,530,91,5,7,220,93,6,0,-1,-1,0,0
```

HOW TO CONVERSION

ここに掲載したものはＰＣ-8801のリストです。

Ｘ１やＦＭ-7、ＰＣ-9801を持っているあなた！　指をくわえてあきらめるしかないのだろうか？

やれば、できる。HOW TO CONVERSION！

以下に記したポイントを押えることで、あなたの持っている愛機でも、このプログラムは走るのです。

そして移植をしながら、各機種間の命令の差異を知ることが、実はプログラミング上達の方法としてはBESTなのです。

★ＰＣ-9801への移植について★

ＰＣ-8801とＰＣ-9801のBASICとは、基本的には同じ機能を持ったBASICですので、ほんの数カ所の変更で動きます（表１、表２参照)。

ＵＳＲとＩＮＰを変更するだけです。

絵を見せている時期が短かすぎると思われる方は、時間待ちのルーチン(表３)の下線部の数字を大きくしてください。

★ＦＭ-7、Ｘ１への移植について★

ＦＭ-7、Ｘ１への移植の場合には、大幅な変更が必要となります。同じマイクロソフト系のBASICとは思えないほど、書式に差があります。

以下に各命令ごとに説明しますので、よく読んだ後、一番最後の説明どうり打ち込んでください。

■USR(０)、DEFUSR(表１)

マシン語のサブルーチンを実行させる命令です。

このプログラムでは、１個使っていますが、これはキーバッファのクリア（キーの先行入力を消してしまう）のためだけに使われているので、削ってもあまり影響はありません(各機種とも表１のようにしてください)。

■INP(表２)

Ｉ／Ｏポートからの入力信号を見る命令ですが、このプログラムではキーボードのどのキーが押されているかを調べるために使っています。

ＰＣ-9801では、表２のように( )の中を書き換えるだけですみますが、ＦＭ-7にはこの命令がありませんし、Ｘ１では使い方が違います。

表４のようにすると、反応は少し遅くなりますが、動きます。

■ラベル（表５）

ＰＣ-8801／9801ではGOTO文やGOSUB文でラベルが使えます。ところがＦＭ-7では、それが使えませんし、Ｘ１では書式が違います。

表５が、このプログラムに使われているラベルの一覧表です。ＦＭ-7の場合、この各行を表６の例のように直します（ラベルだけの行はレム文に、他の行はラベルを削ります)。

また、各行中にあるラベル（例：表７）は、表５を参照しながら表８の例のように、行番号に直します。

Ｘ１でラベルをそのまま使いたいときは、表６、表７の例は表９のようにします。

■WIDTH

Ｘ１はタテ25行しかありません。したがって

WIDTH80，25──→WIDTH80

表１

```
100 DIM DM(18),YA$(10),TL$(8),SKK(864),SK1(864) :GE=1
825
2580 LOCATE 45,22:PRINT "HIT RETURN KEY TO START !"
```

表２

```
1420 IF INP(&HE1)=254 THEN PUT@(RX1,100),HH1,PSET:RX1=RX1-10
1430 IF INP(&HE0)=191 AND RX1<509 THEN PUT@(RX1,100),HH1,PSET:RX1=RX1+10
1500 IF INP(&HE0)=239 AND LX1>6 THEN PUT@(LX1,100),HH1,PSET:LX1=LX1-10
1510 IF INP(&HE0)=251 THEN PUT@(LX1,100),HH1,PSET:LX1=LX1+10
```

```
540 *SOKI :PUT@(RX1,160),HH1,PSET:RX1=450:FOR I=1 TO 700:NEXT
600 IF RX1=140 THEN LINE(130,162)-(139,166),1,BF:COLOR 7:LOCATE 15,20:PRINT DI*1
0:FOR I=1 TO 1700:NEXT:LOCATE 15,20:PRINT "   ":FOR I=1 TO 500:NEXT:GOTO *SOKI
2095 FOR UUU=1 TO 300:NEXT
2150 FOR I=1 TO 1500:NEXT
3530 FOR I=1 TO 700:NEXT:COLOR 2:LOCATE 40,2:PRINT "'●'":FOR I=2 TO 18:LOCATE 40
,I:PRINT "'●'":FOR J=1 TO 250:NEXT:LOCATE 40,I:PRINT "   ":NEXT
3650 ET=0:EE=RND*2+1:FOR I=1 TO 3500:NEXT:CLS 2:CLS
```

表３

表４

```
1415 A$=INKEY$
1420 IF A$="8" THEN PUT@(RX1,100),HH1,PSET:RX1=RX1-10
1430 IF A$="6" AND RX1<509 THEN PUT@(RX1,100),HH1,PSET:RX1=RX1+10
1465 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 1465
1495 A$=INKEY$
1500 IF A$="4" AND LX1>6 THEN PUT@(LX1,100),HH1,PSET:LX1=LX1-10
1510 IF A$="2" THEN PUT@(LX1,100),HH1,PSET:LX1=LX1+10
1545 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 1545
```

表５

```
370 *DEMO
540 *SOKI :PUT@(RX1,160),HH1,PSET:RX1=450:FOR I=1 TO 700:NEXT
550 *DDEMO :DI=RND*4+1
740 *SETUMI :CLS 3
850 *GSTART  :CLS 3
960 *MAINL
1050 *RNSU1
1080 *RNSU2
1110 *RNSU3
1140 *RNSU4
1170 *EYRNSU
1210 *TEC
1300 *FCOUNT
1410 *GKEY1
1490 *GKEY2
1570 *EYCOUNT
1635 *MEYE
1650 *EYE1
1700 *EYE2
1750 *EYE3
1800 *DFIR1:BEEP 1:BEEP 0
1870 *DFIR2:BEEP 1:BEEP 0
1940 *DFIR3:BEEP 1:BEEP 0
2010 *DFIR4:BEEP 1:BEEP 0
2080 *IYAN:BEEP 1
2220 *ATI
2300 *BPO1  :CL=0
2390 *BPO2  :CL=0
2480 *BOO   :CL=1
2560 *GAMEOV
2640 *STSET
3000 *PGIRL
3310 *GGE :GE=0
3360 *NAKI
```

表６

```
370
550 DI=RND*4+1
```

表７

```
930 ON P GOSUB *RNSU1,*RNSU2,*RNSU3,*RNSU4,*EYRNSU
943 GOSUB *PGIRL
```

表８

```
930 ON P GOSUB 1050,1080,1110,1140,1170
943 GOSUB 3000
```

表９

```
370 LABEL"DEMO"
550 LABEL"DDEMO":DI=RND*4+1
930 ON P GOSUB "RNSU1","RNSU2","RNSU3","RNSU4","EYRNSU"
943 GOSUB "PGIRL"
```

表10

```
400 '
3365 CLS
3600 '
```

表11

```
400 WINDOW(0,0)-(639,199),(0,0)-(639,199)
3365 WINDOW(0,0)-(639,199),(0,0)-(319,199):CLS 4
3600 WINDOW(0,0)-(639,199),(0,0)-(639,199)
```

```
LINE(133,50)-(140,50),6:LINE -(143,51),6:LINE -(144,50)     ----PC-8801

LINE(133,50)-(140,50),PSET,6:LINE -(143,51),PSET,6:LINE -(144,50),PSET     ----X-
1

LINE@(133,50)-(140,50),PSET,6:LINE@ -(143,51),PSET,6:LINE@ -(144,50),PSET     ---
-FM-7
```

表12

WIDTH　40, 25 ⟶ WIDTH　40
に直します。

■CLS

画面のクリア命令です。FM-7の場合は
CLS　3, 2 ⟶ CLS　に
X1の場合は　CLS　4　に
3650行のCLS　2 : CLS　は
CLS（FM）, CLS4（X1）と1つにまとめて大丈夫です。

■SCREEN

390行のSCREEN　0, 0　は
SCREEN　, , 0　（X1）
SCREEN　7, 7　（FM-7）
これは青・赤・緑の3色とも、書き込み表示可という意味です。

■CONSOLE

このプログラムでは、170行でモノクロに指定し、文字をブリンクさせ、380行でカラーに指定しています。170行のCONSOLE　0, 25, 0, 0　をX1では
CONSOLE　0, 25
に変えます（FM系はそのままです）。
380行の　CONSOLE　〜　は両機種とも削除します。

■WINDOW

画面に表示する絵の座標系変換の命令ですが、FM-7にはありません。
FM-7では表10のように直したあと、3370行から3520行の間のX座標を全部2倍にしてください。
たとえば　PAINT　(15, 20)　〜　とあれば
PAINT　(30, 20)　〜　のように。
X1では表11のようにしてください。

■PSET　(,),

ドットを描く命令です。PC系の場合はPSET(10,10), 2　のようにそのドットの色（この場合2＝赤）を、( )の外に出しますがFM-7、X1ともに
PSET (10, 10, 2)
のように( )の中に入れなければなりません。

■LINE (,) − (,),

ラインを描くときも、PC系は始点──終点のあとに色（パレットコード）　だけで良いのですがFM系、X1ともに色の前に機能を入れなければなりません。
すべてのLINE文は、表12のように変更してください。

■PAINT

色を塗る命令ですが、PC系の場合、単色で塗るときと、タイルパターン＝中間色で塗るときと、2種類あります。
PAINT(,), TL$( ), 6
のように、( )、　の次にTL$(　)がついているときが、タイルペイントです。
TL$(　)ではなく、数字または変数（LLのような）の場合は変更する必要がありません。
タイルペイントは、FM系にはありません。FM系の場合は、このTL$(　)を数字に換えてください（表13）。
X1の場合はタイルペイントができますが、やはり書式が違います。これは、表14のようにします。
なお、X1、FM系とも110行から158行は、打ち込む必要がありません。

表13

```
TL$(1)=2
TL$(2)=1
TL$(3)=2 OR 3
TL$(4)=4
TL$(5)=2
TL$(6)=6
TL$(7)=2 OR 3
TL$(8)=1
```

表14

```
PAINT ( , ),TL$(1),  --->  PAINT ( , ),HEXCHR$(55FFAA),
PAINT ( , ),TL$(2),  --->  PAINT ( , ),HEXCHR$(AA0000),
PAINT ( , ),TL$(3),  --->  PAINT ( , ),HEXCHR$(55FF55),
PAINT ( , ),TL$(4),  --->  PAINT ( , ),HEXCHR$(5555FF),
PAINT ( , ),TL$(5),  --->  PAINT ( , ),HEXCHR$(55FF00),
PAINT ( , ),TL$(6),  --->  PAINT ( , ),HEXCHR$(00EEAA),
PAINT ( , ),TL$(7),  --->  PAINT ( , ),HEXCHR$(88FF88),
PAINT ( , ),TL$(8),  --->  PAINT ( , ),HEXCHR$(555555),
```

表15

```
5010 DATA 5450449465595150,FC78EC3C47C3F9F0,A828A8284282A8A0
5030 DATA 4149159065595150,C3DFFC3247C3F9F0,82A0282242B2A8A0
5050 DATA 545424B44C535510,FC7C0C04C4F87F30,A828080084A82A20
5070 DATA 414515314C535410,C3EF3F83C4F87C30,82AA2A8284A82820
5090 DATA 545444444E579410,FC7CECC4E0F13E10,A828A880A0A12A00
5110 DATA 41451450E53D5050,C3EF3C720F91F0F0,82AA28220A90A0A0
5130 DATA FFFFFFFFFFFFFFD7DB5BBA0B030,00000000000002824A005F4FC0,000000000000282
4A44514D00
5140 DATA FBBFBF77E76FC811300E,0440408B189037EECFF1,04404088100026085A1
5170 DATA FFFFFFFF1FFEBFFFE3FF5FFFFC7FAFFFFF8FD57FF5F1FAAEEFFE355555546AAAFFFF8
D5555571FFFFFFFE0,000F80000007F0000003FC000001FE007F807FFFFFF1FFFFFFFE3FFFFFFFC
7FFFFFFF8FFFFFFFE1FFFFFFF00
5180 DATA 000F800000075000000003AC000001D6007F806ABFFAF1F555F7FE2AAAEAAA855557FFF8
AAAAAAAE1FFFFFFF00
5200 DATA FFFFFFFF1FFFFEBFE3FFFFF5FC7FFFFFAF8FD5FFD571FFFBBAAE355555547FFFFAAA8
FD555551FFFFFFFE0,00003E00000007F00000007F801FF003FC03FFFFFFC1FFFFFFFE3FFFFFFFC
1FFFFFFF80FFFFFFF007FFFFFE0
5210 DATA 00003E0000000570000000 6B801FF0035C03EBFFAAC1FE27CF563AAAAEAA81FFFF5550
0EAAAAAA007FFFFFE0
5213 DATA FFFFFFFF1FFFFFFBE3FFFFF75C7FFFFBAA8FFFFF5751FFFFFABE3FFFFF7747FFFAAEA8
FFF555551FFFFFFFE0,00000060000000CF6000007FFC00001FFF800001FFF000001FFE00003FFFC
001FFFFF8003FFFFF0007FFFFE0
5214 DATA 00000060000000CF6000007FBC0000155580000 1BAA000001776000003EAF8001FD55D8
002AAAAA0007FFFFE0
5217 DATA FFFFFFFF1FEFFFFFE355DFFFFC6EEEFFFF8F555FFFF1EEAFFFFE3D5DFFFFC6ABAAFFF8
D55555FF1FFFFFFFE0,00C0000007798000001FFFC00007FFFC0000FFFF00001FFFC00003FFFF8000
7FFFFFC007FFFFF8007FFFFF000
5218 DATA 00C0000007798000001FBFC00005D5540000ABBB00001557400002AEAF80005DD55FC00
6AAAAA8007FFFFF000
5230 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,07E007E007E0FFFFFFFF07E007E007E0,07E0
07E007E0FFFFFFFF07E007E007E0
5250 DATA FFFFFFFFFFFFFC0,000000C0000000,0C0CCC0CCC0C00
5257  DATA "ｲﾔﾝ ♥","ｴｯﾁ !","ｽｹﾍﾞ!","ﾍﾝﾀｲ!","ﾊﾞｶ ♥","ﾁｶﾝ !","ｷｬｯ ♥","ｷﾗｲ !","ﾆｬﾝ
♥","ﾀﾞﾒｰ !"
5270 DATA FFD555555555555555555555F03FF555551555555555555355557C0FFE555551555555
555555553F03FFE5555755555555555455551FC0FFFD5555C5555555555575555FF03FFF955554555
5555551D554FFC0FFFF95555555555555575557FF03FFFF5555D155555555555553FFC0
5280 DATA FFFFE5557515555555515551FFF03FFFFE555555555555555555FFFC0FFFFFC555541555
5405554FFFF03FFFFFD55554000005555557FFFC0FFFFFF95555554000015553FFFF03FFFFFF155551
455540553FFFFC0FFFFFFF1555505555455FFFFF03FFFFFF10555455555443FFFFC0
5290 DATA FFFFFF9545545555555453FFFF03FFFFFD5541055555555457FFFC0FFFFFE555515555
5555544FFFF03FFFFF5555155540000005FFFC0FFFFF955500000555555543FFF03FFFFD5550555
5555540007FFC0FFFFE5550000000000000FF04FFF03FFFF5553FFFFFFFFFFFFC155FFC0
5300 DATA FFFF9550FFFFFFFFFFFFC5553FF03FFFD55147FFFFFFFFFFC5554FFC0FFFE551547FFFFF
FFFC55555FF03FFF5515547DFFFFFFC555557FC0FFF95155507FFFFFFC555554FF03FFD51555547F
FFFFC5555553FC0FFE515555547FFFFC5555554FF03FF5155555547FFFE55555553FC0
5310 DATA FF9055555547FFF55555554FF03FD1155555547FF955555555FC0FE145555555547F
D555555557F03F1555555555554FC555555555FC0FF155555555540555555557F03FF8555555555
5795555555555FC0FFFE55555555555E555555557F03FFFD555555555579555555555FC0
5320 DATA FFFF955555555E555555554FFFF
5330 DATA 0015555555555555555555554000000555551555555555553555500000055555155555 5
55555555500000005555755555555554555500000000155555C5555555555755540000000015555 4555
5555551D55400000000155555555555557555000000000005555D155555555555500000
5340 DATA 000005557515555555515550000000000055555555555555555400000000000055541555
54055540000000000015555400000755550000000000000155555FE000155500000000000000155551
E7FFE055000000000000001555527FFFFE54000000000000003055547FFFFFE48000000
5350 DATA 0000003FC554FFFFFFFE700000000000001FFE10FFFFFFFFE7000000000000FFFF9FFFF
FFFFFE6000000000007FFF9FFFC00000000400000000003FFF00000FFFFFFFC0000000001FFF07FF
FFFFFFC00000000000000FFF000000000000FF0C000000000007FF3FFFFFFFFFFFFC3FC0000
5360 DATA 00003FF0FFFFFE9FFFFCFFF800000001FF3C7FFFFFFFFFFCFFFE00000000FF3FE7FFFFF
FFFCFFFFC00000007F3FFE7DFFFFFFCFFFFF00000003F3FFF87FFFFFFCFFFFFE0000001F3FFFFE7F
FFFFCFFFFFF8000000F3FFFFFE7FFFFCFFFFFFE00000073FFFFFFE7FFFEFFFFFFFF8000
5370 DATA 0032FFFFFFFE7FFF7FFFFFFE0000013BFFFFFFFE7FFBFFFFFFFC000003EFFFFFFFFE7F
DFFFFFFFF000003FDFFFFFFFFEFCFFFFFFFFC000001F7FFFFFFFFC07FFFFFFFF00000005FFFFFFFF
F03FFFFFFFFC00000007FFFFFFFFC0FFFFFFFFF00000001FFFFFFFFF03FFFFFFFFC000
5380 DATA 00003FFFFFFFFC0FFFFFFFFFE0000
5390 DATA 001FFFFDFFFFFFFFFFFFF7FFFC000007FFFF9FFFFFFFFFFFBFFFF0000007FFFFBFFFFFF
FFFFDFFFF8000000FFFFF7FFFFFFFFFEFFFF80000001FFFFE7FFFFFFFFF7FFFC00000001FFFFEFFF
FFFFFFBFFFE000000003FFFFDFFFFFFFFFDFFFF0000000007FFFF9FFFFFFFF7FFF80000
5400 DATA 000007FFFFBFFFFFFFFBFFF8000000000FFFFF7FFFFFFDFFFC0000000000FFFFE3FFF
FE0FFFE00000000001FFFFE0000007FFF0000000000003FFFFC000003FFF00000000000003FFFF8
0000007F800000000000003FFFF80000007C000000000000000FFFC0000000040000000
5410 DATA 000000007FC0000000000000000000000000180000000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000000000000000000000000AAAAAA80000000000000002AA
AAAAAA800000000000000000000000000FF08000000000003FFFFFFFFFFFC2A80000
5420 DATA 0000000FFFFFE9FFFFCAAA80000000000287FFFFFFFFFCAAAA000000000002AA7FFFFF
FFFCAAAA8000000000002AAA7DFFFFFFCAAAAA0000000002AAA87FFFFFFCAAAAAA000000002AAAAA7F
FFFFCAAAAAA800000002AAAAAA7FFFFCAAAAAAA0000002AAAAAAA7FFFEAAAAAAA8000
5430 DATA 0000AAAAAAAAA7FFF2AAAAAA0000002AAAAAAAA7FFAAAAAAAA8000000AAAAAAAAA7F
CAAAAAAAA00000000AAAAAAAAAFCAAAAAAAA800000102AAAAAAAA802AAAAAAAA00000004AAAAAAAA
A02AAAAAAAA8000000 2AAAAAAAA80AAAAAAAAA00000000AAAAAAAAA02AAAAAAAA8000
5440 DATA 00002AAAAAAAA80AAAAAAAAA0000
```

表16—①

```
70 DEFINT A-Y
80 DIM EL1(11),ER1(11),EL2(11),ER2(11),EL3(11),ER3(11),EL4(11),ER4(11)
90 DIM FI1(19),FI2(14),HLL(65),HRR(65),HHL(65),HHR(65),HH1(65),QQ(23)
100 DIM DM(10),YA$(10),TL(8),SKK(864),SK1(864) :GE=1
160 '
190 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$:FOR I=0 TO 11:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4)):IF Z>&H
7FFF THEN Z=Z-&HFFFF-1
195 EL1(I)=Z:NEXT
200 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$:FOR I=0 TO 11:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4)):IF Z>&H
7FFF THEN Z=Z-&HFFFF-1
205 ER1(I)=Z:NEXT
210 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$:FOR I=0 TO 11:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4)):IF Z>&H
7FFF THEN Z=Z-&HFFFF-1
215 EL3(I)=Z:NEXT
220 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$:FOR I=0 TO 11:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4)):IF Z>&H
7FFF THEN Z=Z-&HFFFF-1
225 ER3(I)=Z:NEXT
230 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$:FOR I=0 TO 11:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4)):IF Z>&H
7FFF THEN Z=Z-&HFFFF-1
235 EL4(I)=Z:NEXT
240 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$:FOR I=0 TO 11:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4)):IF Z>&H
7FFF THEN Z=Z-&HFFFF-1
245 ER4(I)=Z:NEXT
260 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$+"00":FOR I=0 TO 19:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4)):IF
 Z>&H7FFF THEN Z=Z-&HFFFF-1
265 FI1(I)=Z:NEXT
270 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$:FOR I=0 TO 14:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4)):IF Z>&H
7FFF THEN Z=Z-&HFFFF-1
275 FI2(I)=Z:NEXT
300 FOR J=0 TO 2:READ B$:FOR I=1 TO 85 STEP 4:Z=VAL("&H"+MID$(B$,I,4)):IF Z>&H7F
FF THEN Z=Z-&HFFFF-1
301 HLL(J*22+((I-1) ¥ 4))=Z:NEXT:NEXT
310 FOR J=0 TO 2:READ B$:FOR I=1 TO 85 STEP 4:Z=VAL("&H"+MID$(B$,I,4)):IF Z>&H7F
FF THEN Z=Z-&HFFFF-1
311 HRR(J*22+((I-1) ¥ 4))=Z:NEXT:NEXT
315 FOR J=0 TO 2:READ B$:FOR I=1 TO 85 STEP 4:Z=VAL("&H"+MID$(B$,I,4)):IF Z>&H7F
FF THEN Z=Z-&HFFFF-1
316 HHL(J*22+((I-1) ¥ 4))=Z:NEXT:NEXT
317 FOR J=0 TO 2:READ B$:FOR I=1 TO 85 STEP 4:Z=VAL("&H"+MID$(B$,I,4)):IF Z>&H7F
FF THEN Z=Z-&HFFFF-1
318 HHR(J*22+((I-1) ¥ 4))=Z:NEXT:NEXT
320 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$:FOR I=0 TO 23:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4)):IF Z>&H
7FFF THEN Z=Z-&HFFFF-1
```

■CIRCLE

ＰＣ系のＣＩＲＣＬＥ命令は、

（中心），半径，色，開始，終了，扁平率

の順に書きますが、FM-7、Ｘ１は

（中心），半径，色，扁平率，開始，終了

の順になります。

半径は，FM-7とＰＣ系は共通ですが、Ｘ１の80文字モードですから1/2しなければなりません。

開始角度、終了角度は３機種まちまちです。

右ヨコを０として

左まわりに	2π（0～6.28）	＝ＰＣ
右まわりに	0～1	＝ＦＭ
左まわりに	0～360	＝Ｘ１

となっています。

このプログラム中の開始角・終了角が

1.57は0.75	(90)
3.14は0.5	(180)
4.71は0.25	(270)
6.28は１	(360)

のことです。中央の値がＦＭ-7、（）はＸ１です。

ＰＣ系では、たとえば開始角＝π、終了角＝π／２のように指定すると、πから２πまでと０からπ／２までの内孤を描きますが、機種によっては表示されません。

その場合、CIRCLE命令を２つにわけて､開始角＝π（ＦＭ系なら0.5､終了角＝π（ＦＭ系なら１）と、開始角＝０、終了角＝π／２（ＦＭ系なら0.25）のようにすると、表示されます。

■GET

ＰＣ系で

ＧＥＴ（）－（），＃＃　とあるものを

ＧＥＴ＠Ａ（）－（），＃＃，Ｇ　→ＦＭ系

ＧＥＴ＠（）－（），＃＃，７　→Ｘ１

とします。

■PUT

ＰＣ系で

ＰＵＴ＠（Ｘ，Ｙ），＃＃，ＰＳＥＴ

とあるものは、

ＰＵＴ＠Ａ（Ｘ，Ｙ）－（Ｘ１，Ｙ１），＃＃，ＰＳＥＴ　→ＦＭ系

ＰＵＴ＠（Ｘ，Ｙ）－（Ｘ１，Ｙ１），＃＃，ＰＳＥＴ　→Ｘ１

となります。

＃＃がそれぞれ

ＥＬ１、ＥＲ１、ＥＬ３、ＥＲ３、ＥＬ４、ＥＲ４　は
　Ｘ１＝Ｘ＋９、Ｙ１＝Ｙ＋５

ＦＩ１は　Ｘ１＝Ｘ＋９、Ｙ１＝Ｙ＋９

ＦＩ２は　Ｘ１＝Ｘ＋15、Ｙ１＝Ｙ＋４

ＱＱは　Ｘ１＝Ｘ＋15、Ｙ１＝Ｙ＋４

ＤＭは　Ｘ１＝Ｘ＋９、Ｙ１＝Ｙ＋４

ＳＫＩは　Ｘ１＝Ｘ＋109、Ｙ１＝Ｙ＋40

によって計算されるＸ１、Ｘ２を２つめの（）の中に入れてください。

ＰＣ系のＰＵＴ、ＧＥＴの配列変数は、たとえばＥＬ１ならば

ＥＬ１（０）＝Ｘ軸のドット数

ＥＬ１（１）＝Ｙ軸のドット数

が格納されています。

そのあと、1バイトごとに１段目のＢ（ブルー）、Ｒ（レッド）、Ｇ（グリーン）、２段目のＢ、Ｒ、Ｇの順にドットの情報が入っています。

それに対し、ＦＭ系、Ｘ１では、最初から、まず全画面

表16―②

```
325 QQ(I)=Z:NEXT
330 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$+"00":FOR I=0 TO 10:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4)):IF
 Z>&H7FFF THEN Z=Z-&HFFFF-1
335 DM(I)=Z:NEXT
340 FOR I=1 TO 10:READ YA$(I):NEXT I
350 J=0:FOR I=0 TO 17:READ A$
352 K=LEN(A$)/4:FOR L=0 TO K-1
354 B$=MID$(A$,L*4+1,4):Z=VAL("&H"+B$):IF Z>&H7FFF THEN Z=Z-&HFFFF-1
356 SK1(J)=Z:J=J+1
358 NEXT:NEXT
360 '
```

表17

```
                    This  Program  for  X-1 ----  Data Read  Only
70 DEFINT A-Y
80 DIM EL1(11),ER1(11),EL2(11),ER2(11),EL3(11),ER3(11),EL4(11),ER4(11)
90 DIM FI1(19),FI2(14),HLL(65),HRR(65),HHL(65),HHR(65),HH1(65),QQ(23)
100 DIM DM(10),YA$(10),TL$(8),SKK(845),SK1(845) :GE=1
190 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$:FOR I=0 TO 11:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+3,2)+MID$(A$,
I*4+1,2)):EL1(I)=Z:NEXT
200 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$:FOR I=0 TO 11:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+3,2)+MID$(A$,
I*4+1,2)):ER1(I)=Z:NEXT
210 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$:FOR I=0 TO 11:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+3,2)+MID$(A$,
I*4+1,2)):EL3(I)=Z:NEXT
220 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$:FOR I=0 TO 11:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+3,2)+MID$(A$,
I*4+1,2)):ER3(I)=Z:NEXT
230 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$:FOR I=0 TO 11:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+3,2)+MID$(A$,
I*4+1,2)):EL4(I)=Z:NEXT
240 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$:FOR I=0 TO 11:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+3,2)+MID$(A$,
I*4+1,2)):ER4(I)=Z:NEXT
260 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$+"00":FOR I=0 TO 19:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+3,2)+MID
$(A$,I*4+1,2)):FI1(I)=Z:NEXT
270 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$:FOR I=0 TO 14:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+3,2)+MID$(A$,
I*4+1,2)):FI2(I)=Z:NEXT
300 FOR J=0 TO 2:READ B$:FOR I=1 TO 85 STEP 4:Z=VAL("&H"+MID$(B$,I+2,2)+MID$(B$,
I,2))
301 HLL(J*22+((I-1) ¥ 4))=Z:NEXT:NEXT
310 FOR J=0 TO 2:READ B$:FOR I=1 TO 85 STEP 4:Z=VAL("&H"+MID$(B$,I+2,2)+MID$(B$,
I,2))
311 HRR(J*22+((I-1) ¥ 4))=Z:NEXT:NEXT
315 FOR J=0 TO 2:READ B$:FOR I=1 TO 85 STEP 4:Z=VAL("&H"+MID$(B$,I+2,2)+MID$(B$,
I,2))
316 HHL(J*22+((I-1) ¥ 4))=Z:NEXT:NEXT
317 FOR J=0 TO 2:READ B$:FOR I=1 TO 85 STEP 4:Z=VAL("&H"+MID$(B$,I+2,2)+MID$(B$,
I,2))
318 HHR(J*22+((I-1) ¥ 4))=Z:NEXT:NEXT
320 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$:FOR I=0 TO 23:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+3,2)+MID$(A$,
I*4+1,2)):QQ(I)=Z:NEXT
330 READ A$,B$,C$:A$=A$+B$+C$+"00":FOR I=0 TO 10:Z=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+3,2)+MID
$(A$,I*4+1,2)):DM(I)=Z:NEXT
340 FOR I=1 TO 10:READ YA$(I):NEXT I
350 J=0:FOR I=0 TO 17:READ A$
352 K=LEN(A$)/4:FOR L=0 TO K-1
354 B$=MID$(A$,L*4+3,2)+MID$(A$,L*4+1,2):Z=VAL("&H"+B$)
356 SK1(J)=Z:J=J+1
358 NEXT:NEXT
360 CHAIN "CAS:SEIKO-2"
370 END
```

のうちＢのドット情報全部、Ｒの情報全部、Ｇの情報全部の順に格納されています。

このPUT、GET用のデータ変換は､その絵の一列のドット数が８の倍数なら比較的簡単に処理できますが、そうではないときにはビット単位で計算しなければなりません。この一般的な処理プログラムについては機会がありましたら発表したいと思いますが、今回ＦＭ系、Ｘ１用に変換したものが**表15**です。ＰＣ-8801 のリストで5000行から5470行のかわりに、これを使います。

このデータをＸ1及びＦＭ系のGET､PUT 用の配列変数に読み込むにも､ひと工夫しなければなりません。Ｚ-80系のCPUを使ったコンピューター(Ｘ1､ＰＣ-8801など)の整数変数の格納方法は上位、下位が逆転するのです｡例えば、&HF3C2という数をＡ(０)へ入れると、Ａ(０)が格納された２バイトの初めの番地には、&HC2、後の方には&HF3が入っています。

一方、6809系のCPU(ＦＭ7、ＢＭ、Ｓ1など) では逆になって、&HF3、&HC2の順に格納されます。

また単純に&HFFFFとしたとき、Ｘ1では符号付16進数として－１を表わすのに対し、ＦＭ-7では符号なし16進数として65535 を意味します。データ格納法として、これらの配列変数は整数型の宣言をしているので、ＦＭ系では、この数値に加工しなければなりません。

これらの操作を加えた読み込みルーチンが、**表16**(ＦＭ-7用)と**表17**(Ｘ1用)です。

基本的な変更は以上の諸点に留意すれば､ＰＣ-8801のプログラムはＦＭ-7、Ｘ1で十分に動きます。

しかし、こういう場合があります。CIRCLEやLINE文のアルゴリズムの違いで、描線がつながるはずの所で離れてしまい、PAINT をかけると描線がつながっていない所から色がもれて画面全体を塗ってしまう。あるいは､Ｘ1で背景色を設定すると色によっては絵がでてこないなど、問題がいくつかあります。そうなるとある程度試行錯誤的にやるしかない場合もありますので、完動版のリストサポート(別記)を受けてください。　（Ｙ.Ｔ）

ロリータII

●機種：ＦＭ-7、８、ＰＣ-8801、8801mkII
●ストーリー＆遊びかた：Ｐ32～33を見てネ！

このロリータIIは、Ｐ32～33でも紹介したように、少女を襲うまではテキストタイプ（文字だけで、絵は全然出てこない）で進み、少女をRAPEするシーンだけ、グラフィック画面が出る。

このゲームのストーリーやムードには、それがとってもお似合いなのだが、テキストタイプなのでゲーム空間はかなり広いものとなる。

それは**東西28区画、南北28区画**ということでもわかるだろう。だがそうなると、まったく少女に会うことすらできないという人もいるだろう。

そんな人たちのために、マップを公開しよう。

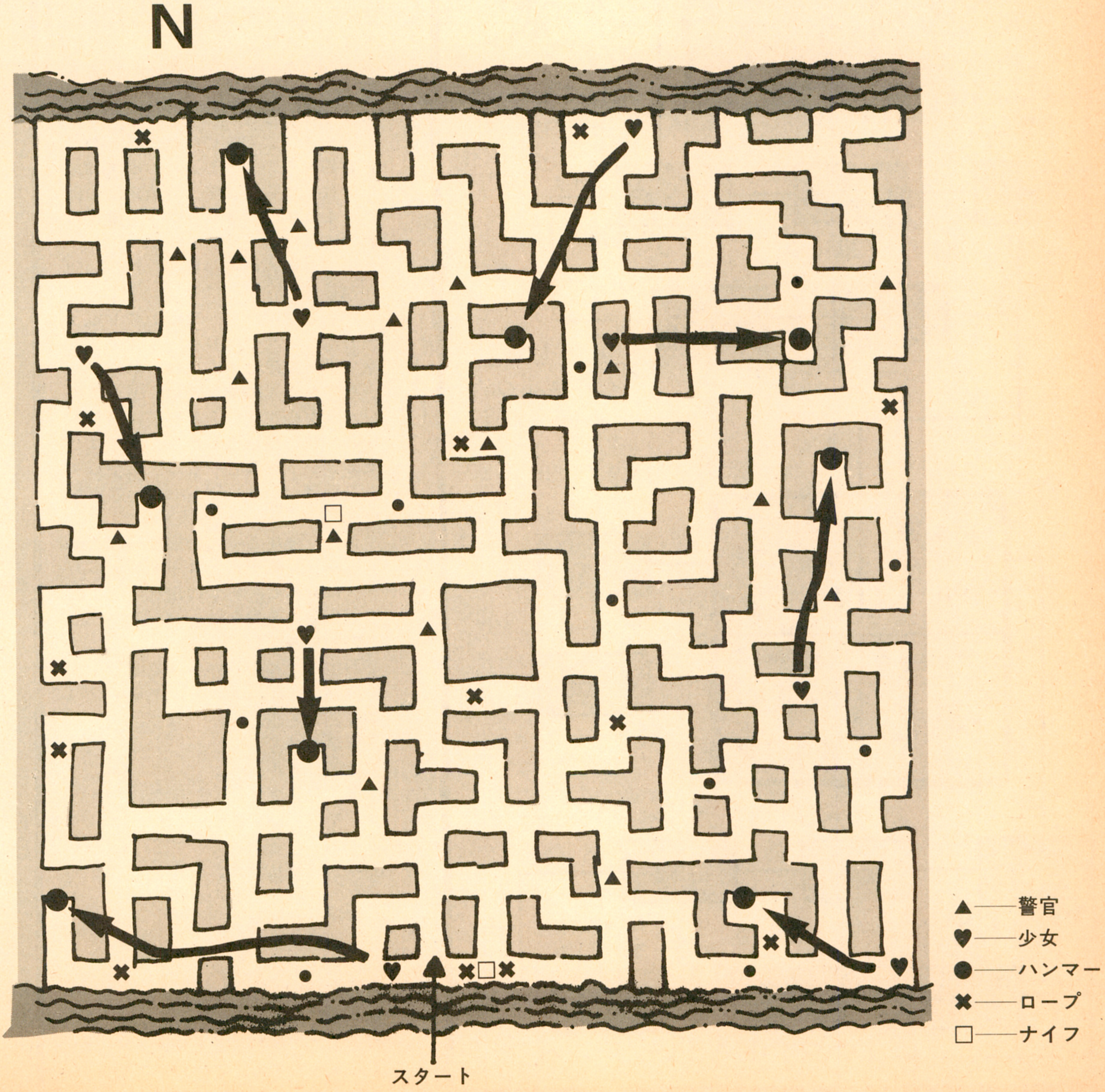
このマップは上が北、下が南、左が西、右が東になっていて、右へ行きたければ移動コマンドのＥ（東）を入力する、というように作ってある。

南北は川に、**東西は壁**になっていて、川に落ちた場合は溺れてしまい、ゲームオーバーになるので注意!!

少女たちは、それぞれ襲える**袋小路**が決まっていることと、少女を連れているときに警官とブツからないことがポイントだ。ロープやハンマーはまとめて拾うと、１回で全部使ってしまうので、そのつど拾う方がいい。

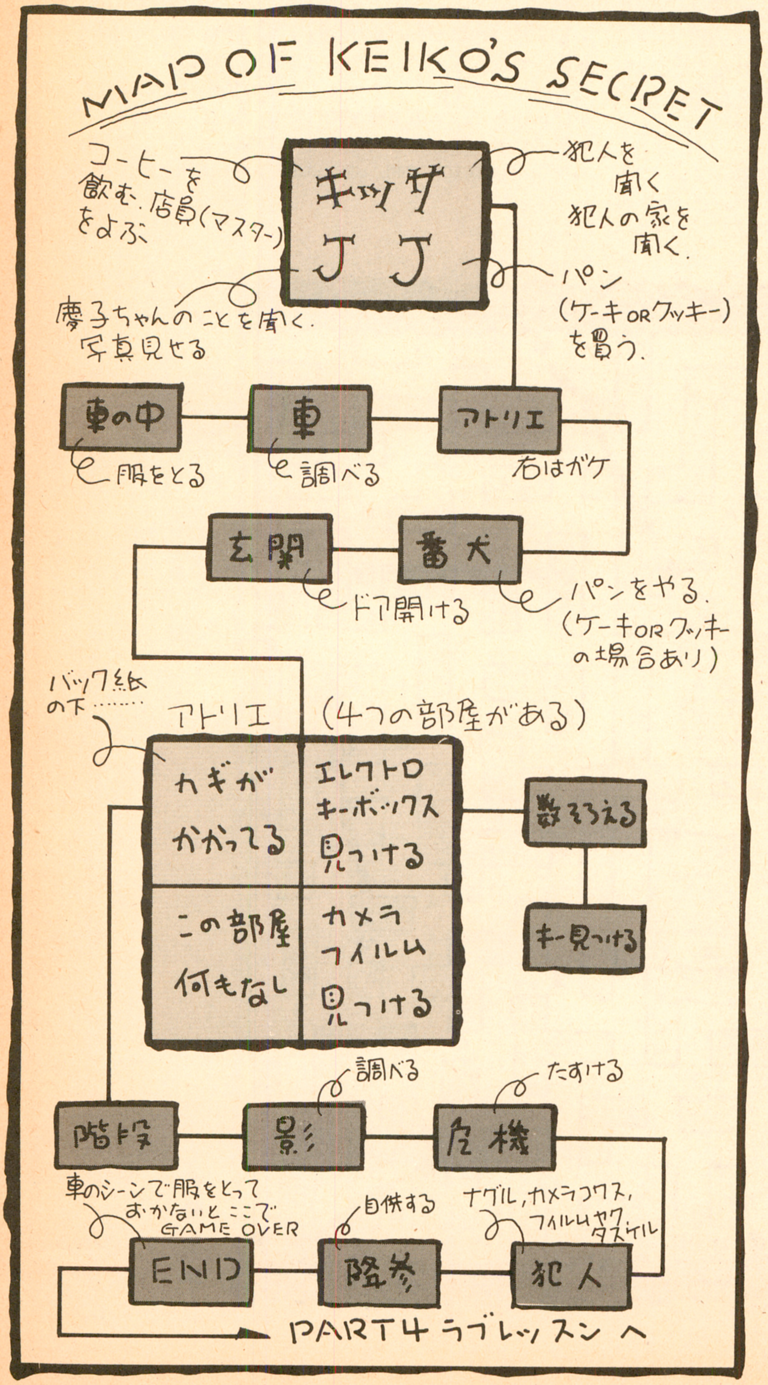
このマップでは、どの少女をどこの袋小路でRAPEするかはわかるが、その道順までは記していない。迷路パズルを解くつもりで、自分で考えてみてネ。

コマンドはCATCH. GIRL. USE. ROPE. RAPE. GIRL. だ。



慶子ちゃんの秘密

●機種：ＦＭ-7、ＰＣ-8801、8801mkII
ＰＣ-9801、9801Ｆ、ＰＣ-6001mkII
●ストーリー＆遊びかた：Ｐ18～21を見てネ！



左のマップは**慶子ちゃんの秘密**の**パート3**のものだ。パート2でのマンションめぐりで、慶子ちゃんの部屋から失踪の手がかりをつかみ、湘南のキッサ〝ＪＪ〟から、パート3は始まる。

マップでは、〝ＪＪ〟は1番上にしてある。入力は**名詞＋動詞**のカタカナで、

①ＪＪ　ハイル
②テンイン（マスター）　ヨブ
③ケイコ　キク
④シャシン　ミセル
⑤ハンニン　キク
⑥イエ　キク
⑤パン（ケーキorクッキー）　カウ
⑥アトリエ　イク

のように行なう。

パート1の恋占いでは、自分の生年月日を入力するときに、必ず**18歳**以上にしておくこと。18歳未満ではパート4でラブ♥レッスンを受けられなくなる。

慶子ちゃんの電話番号は**741―953**か**74―1953**だ。

パート2で、マンションの**トルコ嬢**と遊ぶと、やはりパート4で「フケツ」と慶子ちゃんに嫌われるゾ。

慶子ちゃんの部屋では、ドラエモンバッグのポケットとタンスの引き出し、机の引き出しから、**サイフ**と**セミヌード写真**と**〝ＪＪ〟のマッチ**を見つけないと、パート3へ進めない。

また、慶子ちゃんの部屋へは、**ファッションモデル**と**ヌードモデル**の2人に会うと、犯人に出会い、この3人に会っておかないと、見つけることができない。

お待ちかねの**パート4**では、

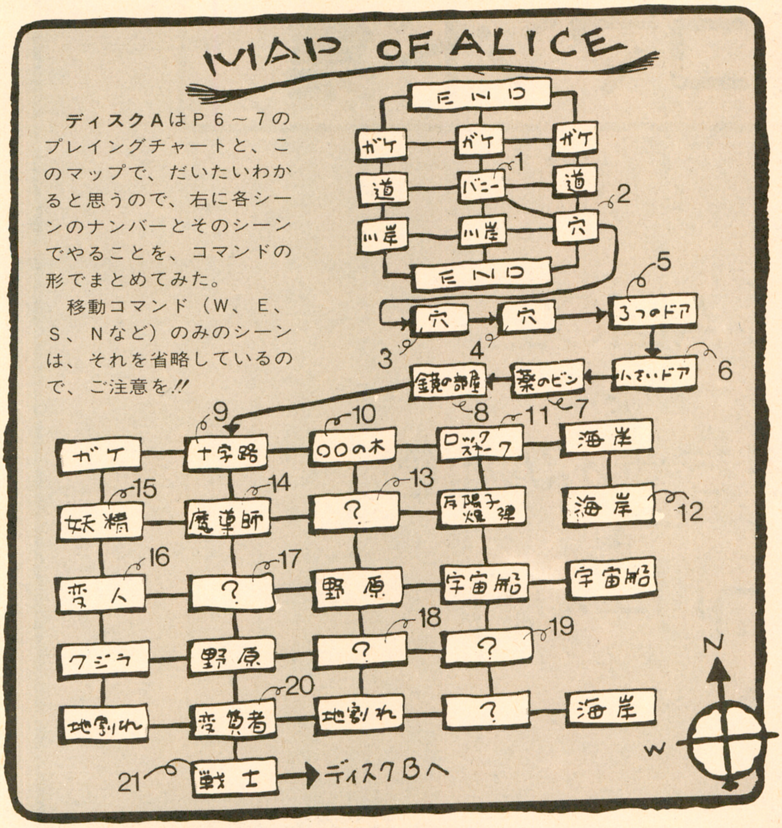
①ウツクシイ（orスキorキレイ）。
②キス　スル。
③フク　ヌガス。
④キス　スル。
⑤ケイコ　ダク。
⑥ササヤク。
⑦アイブ　スル。
⑧キス。ササヤク。
⑨ブラジャー　トル。
⑩キス。ササヤク。
⑪ムネ　ナメル。
⑫パンティ　トル。
⑬ムネ　サスル。
⑭アナ　サス。

のように、同じことを何回もくりかえして入力する。この他にもやり方はあるので、自分で見つけてみてネ。

D.モットコシヲアゲテ　E.ゼンブヌゲヨ　F.スバラシイ　G.タノシモウゼ　H.キミハサイコウダ

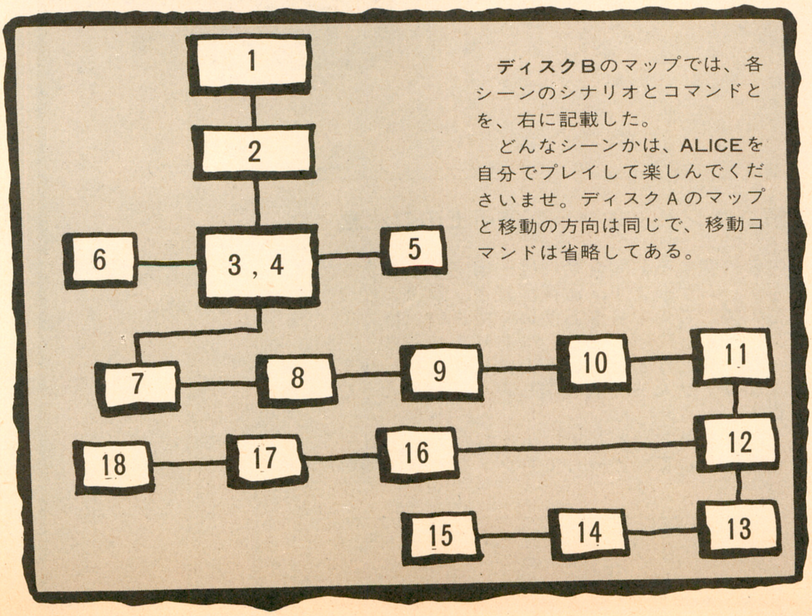
ALICE

●機種：ＦＭ-7、８、11、ＰＣ-8801、8801mkII
●ストーリー＆遊びかた：Ｐ６～９を見てネ！



ディスクAはＰ６～７のプレイングチャートと、このマップで、だいたいわかると思うので、右に各シーンのナンバーとそのシーンでやることを、コマンドの形でまとめてみた。

移動コマンド（W、E、S、Nなど）のみのシーンは、それを省略しているので、ご注意を!!



ディスクBのマップでは、各シーンのシナリオとコマンドとを、右に記載した。

どんなシーンかは、ALICEを自分でプレイして楽しんでくださいませ。ディスクAのマップと移動の方向は同じで、移動コマンドは省略してある。

Aディスク

①FOLLOW BUNNY
②ENTER HOLE
③FORWARD
④FORWARD
⑤TAKE KEY, TURN
⑥USE KEY, OPEN DOOR
⑦DRINK, ENTER DOOR
⑧MOVE MAT, TAKE COIN, OPEN RACK, TAKE HAMMER, BREAK MIRROR, ENTER MIRROR
⑨東西南北、どちらへ行くかは、あなたの自由ですヨ！
⑩TAKE APPLE（２回）EAT APPLE
⑪GIVE APPLE
⑫TAKE KNIFE
⑬TAKE BOOK
⑭BUY FISH
⑮KISS FAIRY
⑯GIVE PANTY, TAKE PICTURE
⑰GIVE FISH
⑱ENTER SPACE SHIP
⑲ON SWITCH, TAKE ENERGY CORE
⑳GIVE BRASSIERE
㉑GIVE ENERGY CORE

Bディスク

1　砂漠
2　ビッグイーターをやっつける（KILL EATER）
3　少女を助ける（HELP GIRL）
4　石碑に呪文が浮かぶ（SAY ドンザラウエケマンヤカサスワキクンモワキグイシャスウォンイビタビリ）
5　ガケ
6　岩にジャウォンの呪文
7　暗黒界へのゲートが開く
8　暗黒界へワープ（FORWARD）
9　ジャウォンの暗黒界の入口
10　暗い根ッ子の会の集会
11　会員に捕まる（GIVE BOOK）
12　ドラゴンをやっつけて、現実世界への入口が開ける（USE KNIFE. SAY エケマスタロクデエントラクタフ KILL DRAGON）
13　見送りのバニーガールを襲う（RAPE BUNNY）
14・15　バニーに部屋に逃げこまれる
16　不思議の国を脱出
17　パソコンのモニターの中（WATCH TELEVISION）
18　パソコンで誰かがゲームをしている（HIT USER. EXIT TELEVISION）

★ドンファン(P10~13)の⑩のラストシーンの正解コマンド　A.キミノスベテヲミタイ　B.トテモキレイダ　C.キレイナカラダダ

SECRET SEAT

アダルトゲーム正解コマンド集

ALICE

★

慶子ちゃんの秘密

★

ロリータII

㊙マップ付

袋とじ正解コマンド＆㊙マップ使用上のご注意

★袋とじの内容に関するお問合せには一切応じかねます。
★どーしてもゲームが進まず、徹夜が続き、最後の最後として、この袋とじの中身をお使いください。自力でゲームをプレイするに越したことはありませんヨ。
★自力でゲームを解こうとしている人に見せたり、教えたりしてはいけませんヨ。人の楽しみをこわすようなことはやめましょう。
★これからゲームを買おうとしているあなた、まず自分でゲームをプレイして、どーしてもダメなときに開いてください。

アソコン登場10大キャラクター

CHARACTER TOP 10



アソコン NO. 1

アダルト
パソコン
ゲーム

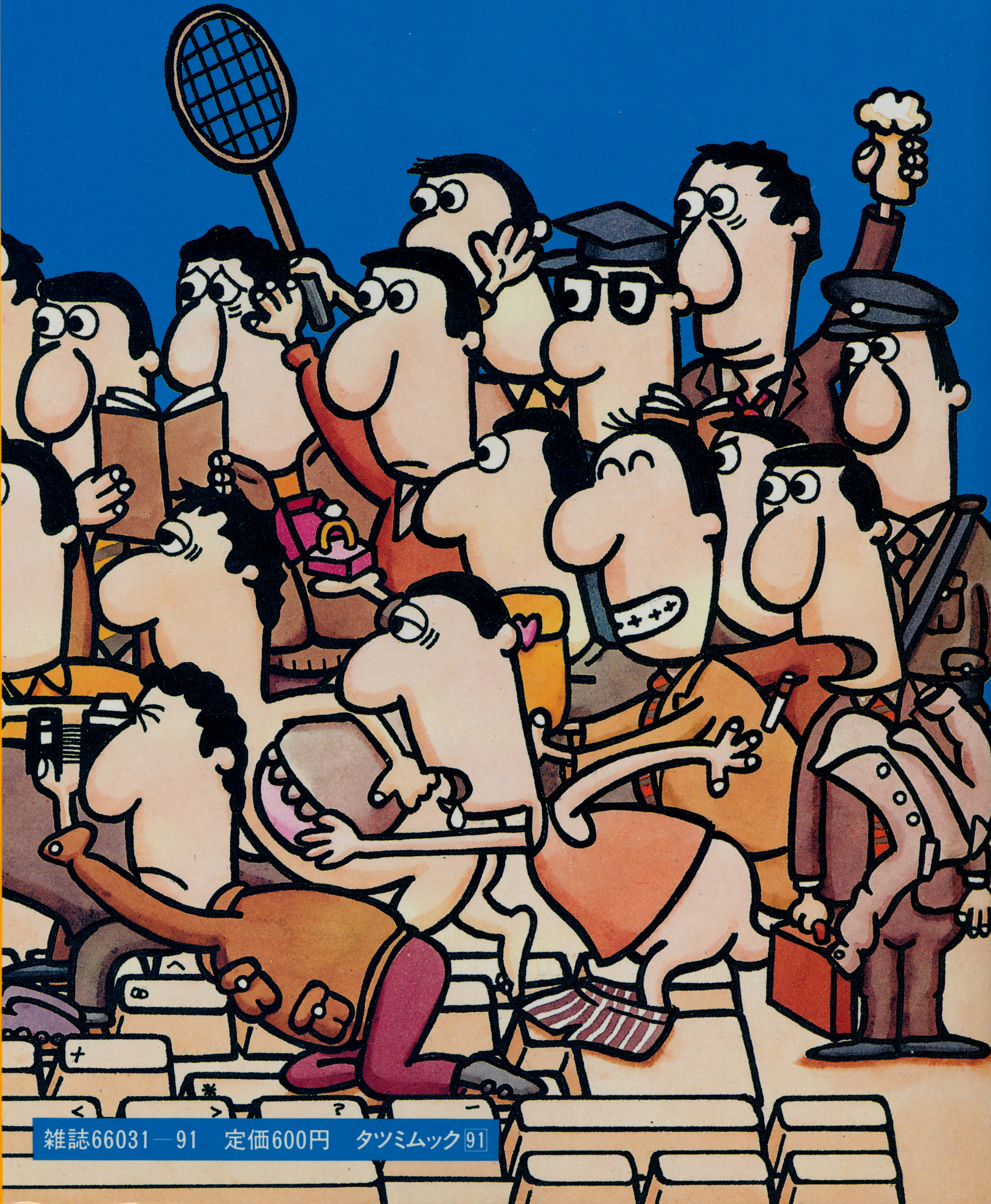
アダルトゲーム正解コマンド&
プログラム完全公開(巻末袋とじ)

アダルト・パソコン・ゲーム『アソコン』昭和61年3月20日第5刷発行
編集兼発行人・藤田知之　発行所・辰巳出版株式会社
〒160 東京都新宿区新宿5-18-20(オミビル) ☎03(208)8701(代表)

必勝コマンド・画面の進め方
がビギナーにもよくわかる!

★ニュータイプのパソコン・ゲーム必勝マニュアル

NO. 1



雑誌66031―91　定価600円　タツミムック 91

アダルト・パソコン・ゲーム

アソコン NO.1

性格占いしながら遊べる
ニュータイプのパソコン
ゲーム必勝マニュアル

巻末袋とじ
聖子ちゃんパートII（PC-8801）の
★プログラム完全公開 とFM-7，PC-9801，X1への移植アドバイス

アダルト&ロリコン
アドベンチャーゲームの
★正解コマンド



必勝コマンド・画面の進め方が
ビギナーにもよくわかる

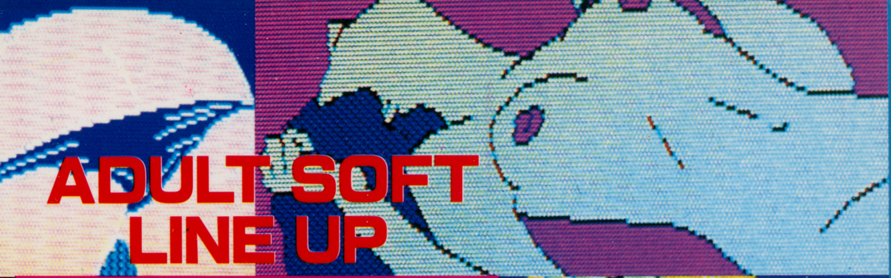
ドンファン
ALICE（アリス）
女子大生プライベート
慶子ちゃんの秘密
団地妻の誘惑
卍（まんじ）

など新作、人気作特選23本収録

定価600円

タツミムック91

アソコン
アダルト・パソコン・ゲーム
巻末袋とじ★アダルトゲーム正解コマンド&プログラム公開
辰巳出版株式会社
1



ADULT SOFT LINE UP



ADVENTURE

ALICE
ドンファン
団地妻の誘惑
慶子ちゃんの秘密
女子寮パニック
ナイトレッスン
卍(まんじ)
温泉みみず芸者
大奥㊙物語
オフィスラブの手ほどき
道鏡

ACTION

聖子ちゃんパートII
聖子ちゃんSOS
ペンキ屋ユウちゃん
隣りのお姉さん
おーい!かぐや姫

LOLITA

ロリータシンドローム
ロリータII

PUZZLE

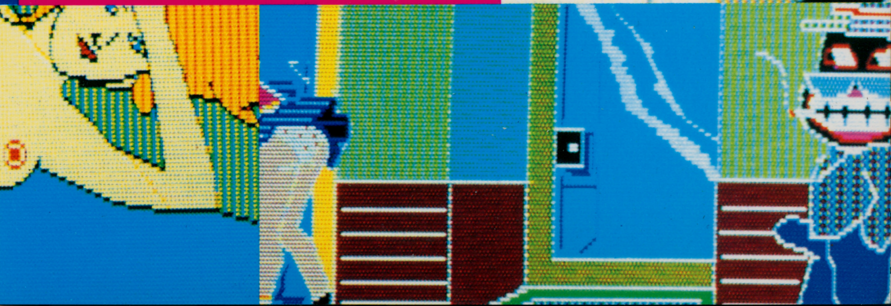
女子大生プライベート
ラブ♥パック

STRIP

ロリータ野球拳
マリちゃん危機一髪

UTILITY

ナイトライフ



アソコン登場10大キャラクター

CHARACTER TO



アダルト・パソコン・ゲーム『アソコン』昭和60年1月10日第1刷発行
編集兼発行人・藤田知之　発行所・辰巳出版株式会社
〒160 東京都新宿区新宿5-18-20(オミビル) ☎03(208)8701(代表)

アソコン NO.1

アダルト
パソコン
ゲーム

**アダルトゲーム正解コマンド＆
プログラム完全公開(巻末袋とじ)**

アソコン

必勝コマンド・画面の進め方がビギナーにもよくわかる!

★ニュータイプのパソコン・ゲーム必勝マニュアル

NO.1



雑誌66031—91　定価600円　タツミムック 91